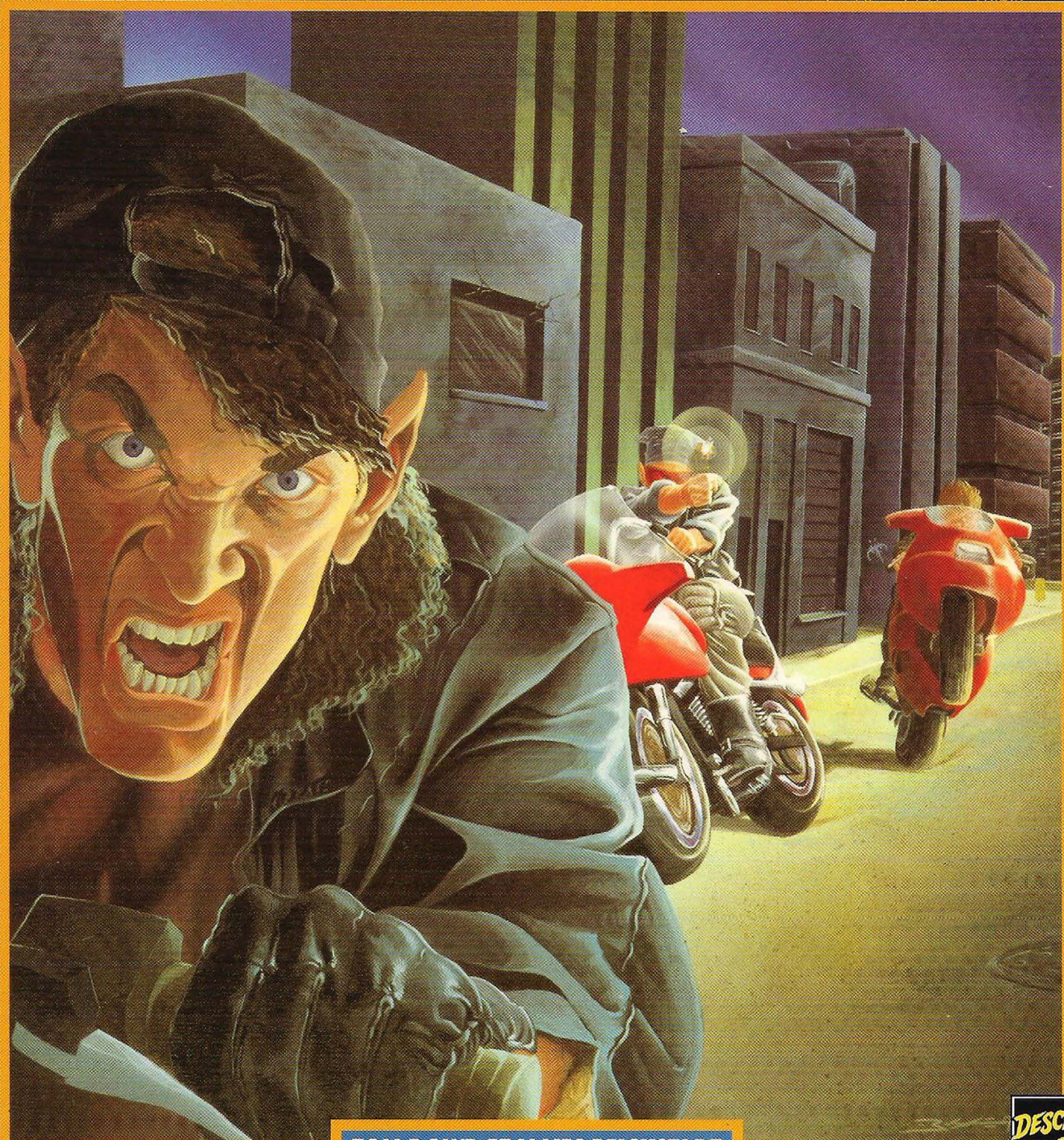


elvenTM FIRE



TOM DOWD ET JAMES REICHSTADT

F959
CORPORATION



ELVEN FIREF



ELVEN FIRE

Rédaction

Tom Dowd
James Reichstadt
Prologue
Michael A. Stackpole

Développement

Tom Dowd

ÉDITION

Éditeur principal
Donna Ippolito
Éditeur assistant
Sharon Turner Mulvihill

PRODUCTION

Directeur artistique
Dana Knutson
Responsable du projet
Joel Biske
Illustration de couverture
Joel Biske
Maquette de couverture
Joel Biske
Jim Nelson
Illustration
Joel Biske
Jeff Laubenstein
Janet Aulisio
Tony Szczudlo
Présentation U.S.
Tara Gallagher
Maquette U.S.
Ernie Hernandez

Édition française

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Rewriting et adaptation

Jean-Luc Blaise
et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la
collaboration de la SARL In Édité

SHADOWRUN ®, la **MATRICE** ® et **Elven Fire** sont des marques déposées par FASA Corporation. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Janvier 1996 - ISBN : 2-7408-0114-9

Version française éditée par
Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15



SOMMAIRE

MIEUX VAUT RÉGNER EN ENFER (PROLOGUE)	4
INTRODUCTION	10
Notes au Maître de Jeu	10
Comment utiliser ce supplément	10
Synopsis	11
L'AVENTURE	
Rencontre au coin de la rue	13
Une étoile solitaire	16
Bouillon de Sorcières	20
La parole des Anciens	25
Derrière le voile	30
Le magnat du plastique	35
Interdiction	36
Le labyrinthe de la pensée	39
Adieu mes jolis	41
RASSEMBLER LES MORCEAUX	45
Attribuer le Karma	45
CONTACTS	46
OMBRES PORTÉES	54
Shim Bright	54
Michael Dumont	56
Koren Thark	58
Sting	59
Green Lucifer	60
Lucinda Tangier	61
NOTES	62

MIEUX VAUT RÉGNER EN ENFER : Prologue

Ils me dévisagèrent en arrêtant leurs motos, évaluant furtivement le niveau de menace que je pouvais représenter. Puis, commençant par un Ancien qui contamina rapidement tous les autres, ils se mirent à hennir, à hoqueter et à hurler de rire par suite de quelque private joke hilarante.

Je sentis le rouge de la honte me venir aux joues, tout en luttant pour le contrôler. Au début, je ne comprenais pas leur mépris. Comme eux, j'étais un elfe, je n'avais pas l'air différent. Par ailleurs, je m'étais donné beaucoup de mal pour adopter un look approprié. Des chaînes d'argent pendouillaient à mon blouson de cuir noir, des éperons tranchants comme des rasoirs scintillaient dans la pénombre aux talons de mes bottes, mes gants découpés aux doigts renvoyaient l'éclat de clous métalliques et j'avais poussé le ridicule jusqu'à adopter une crête iroquoise vert et pourpre pour faire couleur locale. Même l'antique Harley que je conduisais s'accordait à leurs montures de métal.

Tandis que la bande continuait à se tenir les flancs et à exploser en une nouvelle cascade de rires à chaque fois que l'un de ses membres posait les yeux sur moi, la vérité finit par se faire jour. Tout en moi était parfait - trop parfait. Parmi ce noble rassemblement d'elfes, mes vêtements apparaissaient trop neufs. Mes clous et mes éperons n'étaient pas ternis par le sang séché et il manquait à mes ongles les incrustations de crasse huileuse qu'entraînent les longues heures passées à travailler sur une moto. Ces détails et bien d'autres révélaient ma véritable identité.

Pour ces habitants des quartiers mal famés de Seattle, la seule chose plus ridicule qu'un elfe de Tir Tairngire, c'est un elfe de la campagne qui tente de camoufler ses origines. Mes précautions, mes stratagèmes avaient été pires qu'inutiles, ils m'avaient trahi.

Si mon visage était rouge auparavant, cette fois il me brûlait littéralement.

Un elfe, qui se distinguait par une cicatrice rose en travers d'un œil laiteux, s'approcha et s'essuya les mains sur mon blouson. "Putain, bonhomme, méga-cool, les fringues." Tel un bouffon de cour, le rigolo se tourna vers ses compatriotes et annonça : "Sa Majesté nous a envoyé son Ministre de la Mode, compagnons. Témoignons-lui notre respect."

Alors qu'il se penchait pour baisser son pantalon par dérision, je tournai le poignet et lançai le moteur de la Harley. Son rugissement de basse tonna comme un coup de feu contre les murs intérieurs de l'entrepôt où s'étaient rassemblés les Anciens. La pétarade fit valser en arrière l'elfe pris de peur. Son pantalon se prit autour de ses genoux, bloquant ses jambes incertaines et le faisant tomber sans grâce sur son séant.

Ce geste de bravade me fit gagner un répit momentané, car la bande reportait soudain son mépris sur l'elfe à terre, mais le bluff était plus que transparent pour plusieurs des Anciens. L'une d'entre eux, mince même pour un elfe, fendit la foule. Bien qu'elle ne fut pas tout à fait assez voluptueuse à mon goût, son attitude et son allure agressives étaient très séduisantes. Une lumière jaune brûlait comme un signal d'alarme dans ses yeux mécaniques et des reflets couraient sur sa longue chevelure rousse. Son regard me parcourut une fois, puis une autre, plus lentement. "T'es câblé, bonhomme ?"

Je secouai la tête.

"Mago ?"

Je haussai négligemment les épaules, espérant donner l'impression de posséder davantage de talents que je n'en avais en réalité.

Elle répondit par un haussement d'épaules las, puis sourit, découvrant de longues canines implantées. "Alors, t'es un sorcier de village venu dans les bas-fonds pour courir avec les Anciens, hein ? Pourquoi est-ce que le Haut Prince ne se contente pas de descendre les paumés dans ton genre au lieu de nous les envoyer ?"

Je perçus le coup de sonde dans sa question, mais je réprimai le sourire qu'elle faillit faire venir sur mes lèvres. Était-il possible qu'on leur ait dit que je me rendais à Seattle, mais sans leur donner les raisons de mon exil ? Le Haut Prince me jugeait-il à ce point inutile pour remettre mon destin entre de pareilles mains ? Si c'était le cas, ce ne serait pas la première grosse erreur qu'il commettrait.

Avant que je puisse répondre, le rugissement d'une autre moto approchant captura l'attention de tout le monde. Le rythme syncope du moteur devait leur être familier, car il injecta une énergie nouvelle parmi les motards léthargiques. Le bouffon se releva précipitamment, remettant son pantalon en place. Des sourires s'établirent sur le visage des autres, et ma dernière interrogatrice découvrit ses dents.

Cheveux blonds flottant dans son dos, le chef des Anciens rangea sa moto le long de la mienne, un peu en avant. Il m'accorda un bref regard, sans que son visage cadavérique ne manifeste la moindre émotion, puis coupa son moteur et se gara. Gardant ses verres-miroirs malgré la faiblesse de l'éclairage, il descendit de sa Harley et se tint là, étirant les muscles de son corps fluet comme un chat au réveil après une sieste au soleil.

"T'arrives du Tir, hein, bonhomme ?" Il planta ses poings sur ses hanches étroites. "Par les dieux, si tu pouvais te voir ! C'est ton goûter que t'as dans ce sac à dos ?"

"On m'a dit que ce serait une bonne idée d'être armé si je voulais survivre ici dans les bas-fonds."

Il ôta ses lunettes et les accrocha à son guidon par une cordelette. "J'espère que t'es plus à l'aise avec ce que tu trimbales là-dedans que dans tes fringues à la noix." Il m'examina à nouveau, ses yeux noirs fouillant et évaluant. "Je suis Wasp et je dirige les Anciens. D'habitude, on adore accueillir les petits copains du Haut Prince, mais ça devra attendre plus tard. Pearl, tu as pu joindre tout le monde pour notre réunion ?"

Le bouffon acquiesça solennellement. "Ils sont tous impatients de se battre, après avoir manqué la fusillade de l'autre soir. Keno et Johnny Dark sont en train de regrouper les Eastsiders. Ils nous rejoindront à la frontière sur Westlake."

"Bien." Wasp marcha jusqu'à une table de billard. Tandis que Pearl faisait disparaître les boules dans les trous, Wasp sortit une carte de l'intérieur de son blouson, la déplia et l'étala sur la feutrine verte. Je coupai le moteur de ma Harley et suivit le mouvement, prenant position à l'autre extrémité de la table. Pearl se plaça à la droite de Wasp et la femme à côté de moi, exactement à l'opposé du chef des Anciens.

"Okay, les gars, voilà le topo. C'est l'heure de consolider notre territoire. On va prendre les rues de Dexter à Aurora, en commençant par Harrison avant de descendre jusqu'à Denny."

La samourai au corps de liane plissa ses yeux Fujikon. "C'est le territoire des Meat Junkies. Ils ne vont pas aimer ça."

"C'est leur problème, Sting. Et tant mieux si ça déclenche une guerre." Wasp leva les yeux sur ses soldats assemblés. "C'est plus le moment de finasser, les gars."

Sting semblait encore mal à l'aise et je sentis une tension entre elle et Wasp, qui courait plus profondément qu'un simple désaccord sur cette petite promenade. Je ne pus m'empêcher de me demander si ces deux rivaux manifestes n'avaient pas été amants par le passé. "C'est peut-être plus le moment de finasser, Wasp, mais les Meat Junkies sont cul et chemise avec les Emerald Dogs. Ils peuvent facilement aligner plus de puissance de feu que nous. Keno et Dark amènent les Eastsiders, okay, mais est-ce que ça va suffire ? Sans compter que le secteur que tu veux couvre la Bob's Cartage and Freight, et on sait tous que le Yakusa a des vues sur elle. T'es bien sûr que tu nous dis tout ?"

Sa voix mourut quand les narines de Wasp s'enflèrent. "Les yaks ne sont pas sur ce coup. C'est juste nous."

Dans les paroles de Wasp et dans la réaction qu'elles initiaient chez Sting, je sentis un autre point de contentieux entre eux. Il semblait que Sting veuille déposer Wasp et, à en juger par la colère de ce dernier, la lutte pour la succession allait s'intensifier très bientôt. Plus important, j'eus également l'impression qu'une personne ou une corpo serrait la bride à Wasp et que ce n'était pas du goût de Sting.

"Juste nous, hein ? Juste notre sang, tu veux dire." Sting cracha sur le sol. "Est-ce qu'ils nous paient à la pinte, cette fois ? Quand vas-tu te décider à comprendre que, pour ces costards, dresser les gangs l'un contre l'autre est un moyen particulièrement économique de réguler la natalité métahumaine ?"

La remarque frappa Wasp en plein visage mais, avant qu'il ne puisse répondre, j'intervins. "Je n'aurais jamais pensé que les Anciens dansaient au son d'une musique corporatiste."

Wasp pivota vers moi, lâchant la bride à sa fureur. "Qu'est-ce qu'on en a à foutre de ce que tu penses ? Tu n'es pas membre de ce gang, alors tu fermes ta gueule, compris ?"

Sting planta une lame digitale à travers la carte. "Ouais, eh bien je suis membre de ce gang et je pense que toute cette histoire sent mauvais. Tu ferais bien d'avoir un bon plan pour cette "consolidation", Wasp, parce que j'en ai marre de voir couler le sang simplement pour permettre à un nouveau Stuffer Shack d'ouvrir au coin de la rue."

"J'ai un plan, Sting, même toi ça devrait te plaire." Il désigna sur la carte l'intersection de Republican et de Dexter. "On fait jonction ici avec les Eastsiders et ensuite on déferle à travers le quartier. On réduit les poches de résistance et on avance. On se contente de les submerger."

Malgré les hochements de tête des elfes présents, Sting ne semblait toujours pas convaincue. "Et qu'est-ce qui se passe quand on a dégagé un bloc et qu'on passe au suivant ? Les Meat Junkies reviennent et occupent nos positions par l'arrière. C'est débile, ton plan, Wasp."

"T'en as un meilleur ?"

"Ouais. On démarre à l'extrémité nord d'Aurora et les Eastsiders à Dennis Way. On avance les uns vers les autres et on prend les Meat Junkies en tenaille."

Wasp secoua la tête. "Maintenant qu'on a entendu l'opinion de l'académie militaire Custer..."

"Abruti !" La main de Sting se referma convulsivement, déchirant la carte. "Tu sais que ton plan nous laisse à la merci d'une attaque des Emerald Dogs !"

"Les Emerald Dogs ne sont pas un facteur !" Wasp découvrit ses dents en un rictus sauvage. "Avec notre puissance de feu, les Meat

Junkies seront rapidement massacrés", grogna-t-il tandis qu'un arc d'énergie magique se tendait entre ses deux mains. "Je ne vous parle pas d'une guerre de tranchées mais d'un raid éclair. On fonce et on les vire. Bang, terminé !"

"C'est ce que tu as dit la dernière fois contre les Tigers, sauf que ton tuyau corporatiste était percé et qu'on s'est fait salement étendre." Sting ramena ses cheveux en arrière et je vis la mauvaise cicatrice qui courait de son œil gauche à son oreille en pointe. "Je ne suis pas prête d'oublier ce fiasco. Et maintenant, avec ce nouveau plan que tu nous as concocté, la seule chose qui sera terminée, ce sera les Anciens !"

"La situation était différente, et tu le sais parfaitement, Sting !"

"Ah, vraiment ? Est-ce que les agents corpos auraient coupé tes ficelles de pantin ?"

Comme Sting prenait une inspiration avant de poursuivre sa tirade, je jaugeai l'humeur du gang et sus que mon heure était arrivée. Je toussai légèrement et plaçai mes mains à plat sur la table. "Si vous voulez bien être assez bons pour écouter la suggestion d'un étranger à votre bande..."

Surpris de me voir prendre à nouveau la parole, Wasp et Sting se tournèrent tous les deux vers moi.

"Je voudrais souligner qu'une division de ses forces doit toujours être envisagée avec la plus extrême prudence lorsqu'on prépare une bataille, brève ou longue. Pourtant, il est également avisé de disposer sur ses flancs d'éléments mobiles capables de parer à toute menace."

"Merci pour les nouvelles du front", ricana Wasp, provoquant de nouveaux rires parmi ses compatriotes. "Et maintenant qu'on a entendu l'opinion de la Majorité Imbécile..."

"Minute !" La dureté dans ma voix fit taire les rires, mais pas la tension qui l'avait fait naître. "J'ai une idée. Comme le disait Virgile en admonestant les Romains, tout ce qu'il faut pour remporter ce conflit, c'est soumettre les arrogants." Je commençai à expliquer que, avec le fusil de précision dans mon sac, je pouvais facilement éliminer le chef des Meat Junkies d'une seule balle qui le transpercerait d'une oreille à l'autre. Je savais que les Meat Junkies seraient désorganisés et impuissants sans leur chef. Ils resteraient inefficaces jusqu'à ce qu'un nouveau leader se dégage de leurs rangs, et ce serait un processus douloureux. Avant que je puisse exposer mon plan en détails, Wasp me coupa la parole.

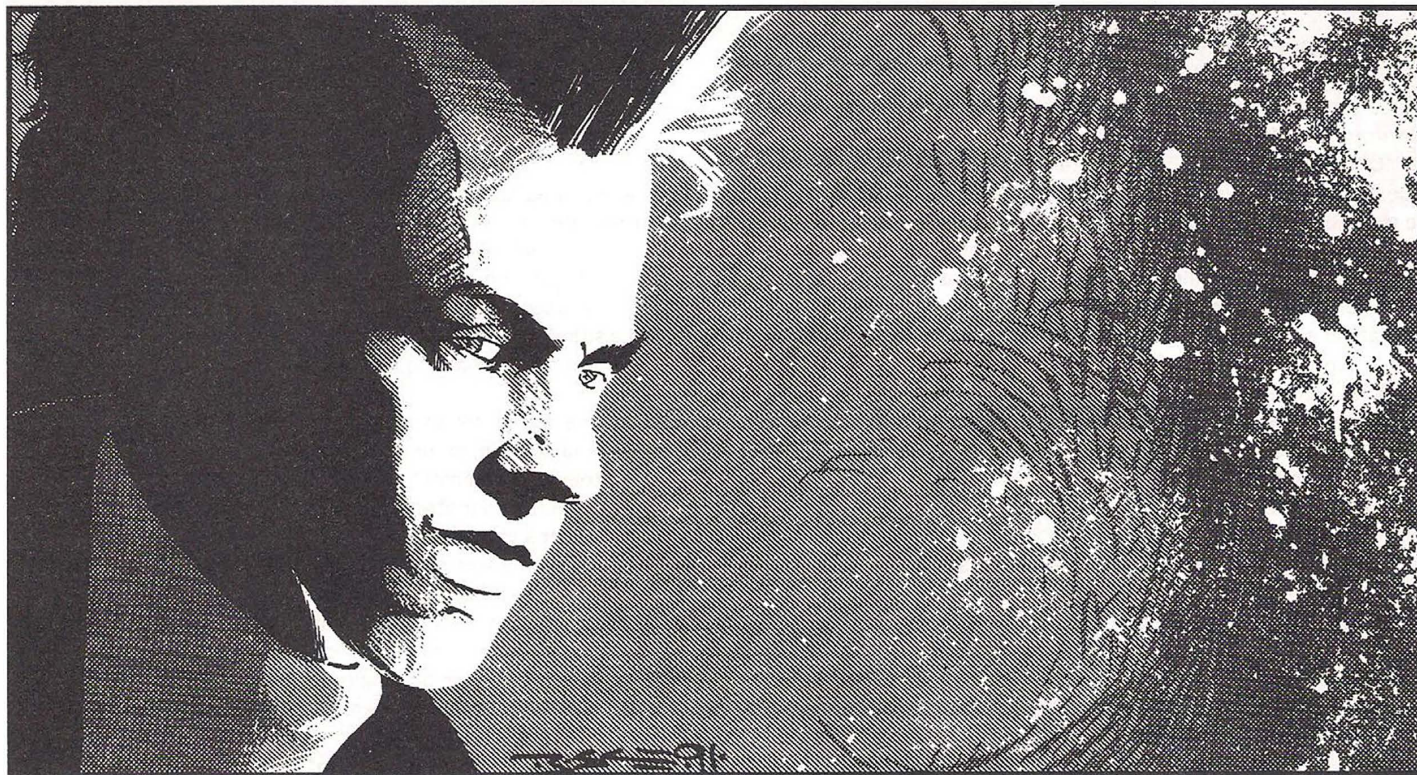
"Drek ! C'est du délire de bouffeur de pissenlit et de camé de la narcopuce !" La fureur de Wasp se rassemblait comme un front d'orage. "Je connais pas ce Virgile - jamais vu son émission - mais il n'y connaît rien en bataille de rue. Et toi non plus. On en a une à livrer ce soir, et on n'a pas le temps de mater une Verdure tout juste sortie de sa forêt. La seule chose que je peux faire, c'est te donner ta première leçon : c'est moi qui commande les Anciens. C'est moi qui pense ! C'est moi qui fais les plans !"

"Et c'est une qui saignons." Le commentaire de Sting fit mouche et stoppa Wasp sur sa lancée. Sting m'observa. "J'ignore ce que ce motard de chez Sears a en tête et je m'en fiche, mais je veux une certaine souplesse dans ton plan. Il faut qu'on soit en mesure de couvrir nos fesses au cas où les Emerald Dogs ou les Meat Junkies se montreraient plus coriaces que prévu."

Le regard de Wasp sauta de Sting à moi et retour. "Bon, tu veux un groupe en renfort ? Parfait. Toi, Pearl, Tiny et la Verdure. Prends encore une demi-douzaine de gars et t'es servie. On rencontre des difficultés, vous intervenez. Ça te va ?"

Sting accepta cette concession mineure et, avec un sourire futé, la transforma en victoire majeure. "Ça m'ira si on n'est pas obligés de vous sauver la mise trop souvent, Wasp. C'est les nouvelles perspectives et les plans de rechange qui nous garderont en vie."

"Alors espérons qu'on pourra compter sur vous en cas de besoin." Wasp se détourna de la table et désigna l'endroit où nos motos attendaient. "En selle, les frangins et les frangines. Ce soir,



nous rappelons à la ville que nous ne tolérons pas d'intrusions sur notre territoire."

Un cri de guerre général envahit l'entrepôt, mais je ne me laissai pas distraire. Je vis Wasp me surveiller du coin de l'œil, et je sus qu'il avait rapidement évalué mon rôle dans le règlement de sa dispute avec Sting. Par accident ou à dessein, je m'étais interposé entre les deux pendant un très court instant, assumant une position de pouvoir. Drapant un bras autour des épaules de Pearl, Wasp lui glissa quelques mots à l'oreille.

Je souris légèrement, mais je savais qu'il me faudrait faire attention. Qui irait soupçonner une trahison dans une mort accidentelle au cours d'une échauffourée ? Une bousculade rapide à découvert, et je ferais la proie idéale pour un Meat Junkie. C'était le jeu, c'étaient les règles. J'étais impatient de jouer.

Sachant que mon fusil de précision Ranger Arms ne me serait pas d'une grande utilité dans le combat rapproché que j'anticipais, je pris un Ingram dans l'arsenal des Anciens, avec assez de chargeurs pour me durer largement jusqu'au siècle prochain. Alors que le rugissement assourdissant des motos emplissait le bâtiment, je rejoignis Sting, Pearl et le reste de notre groupe de renfort. Tiny, l'autre elfe désigné pour venir avec nous, était suffisamment laid et large d'épaules pour être le résultat d'un croisement contre nature entre une elfe et un troll.

Comme j'enfourchais ma moto et venais me placer à côté de lui, il croisa ses bras sur sa poitrine. "T'as un nom, bonhomme ?"

Je haussai les épaules d'une manière décontractée, presque amicale. "Dans le Tir, je m'appelais Alejandro Kylisearn, mais avec vous, je crois que j'ai besoin d'un nom de guerre plus coloré, non ?" Ici je m'arrêtai, ma voix trahissant un enthousiasme de dilettante pour une aventure aussi coupable que sinistre.

Le visage de Tiny devint perplexe. "Il te faut un nom de rue."

"C'est exactement ce que je pensais. Je me disais que je pourrais m'appeler..."

Ma voix s'éteignit comme Tiny secouait la tête avec véhémence. "Tu ne peux pas te donner un nom toi-même. C'est le chef qui choisit les noms."

Pearl vint se ranger à ma droite, me prenant en sandwich entre lui et Tiny. "Je pense que, pour le moment, on peut t'appeler Verduze."

Je le gratifiai d'un sourire platifié. "Tu ne peux pas savoir l'effet que ça me fait, Pearl."

La suite de notre entretien fut remise à plus tard comme les premiers motards quittaient l'entrepôt. Nous prîmes la queue et je laissai la moto de Pearl se glisser devant moi. Tiny, pour des raisons que lui seul pouvait se figurer, avait de toute évidence décidé d'être mon "pote". Il me rejoignit à l'arrière de la meute. Alors que nous sortions du hangar, une énorme porte descendit lentement, refermant le bâtiment.

Les rues de Seattle, disposées en une confusion hétéroclite de réseaux tapissant d'innombrables collines, luisaient d'un rose néon sous les lampadaires à sodium. L'humidité, apportée plus tôt dans la journée par le crachin et les bancs de brume venus du Sound, baignait la conurbation dans une atmosphère moite et vaporeuse. Les grands immeubles obscurs se pressaient plus étroitement que les séquoias du Tir et je me sentais totalement étranger à ce paysage de pierre.

Alors que nous descendions une colline, je vis toute la colonne de cuir et d'acier des Anciens se contorsionner le long des rues, semblable à un gigantesque serpent. Les piétons s'immobilisaient comme des biches apeurées dans la lueur de nos phares, ou gagnaient précipitamment le refuge de quelque ruelle sombre. Les citoyens ordinaires regardaient depuis leurs fenêtres aux étages, n'exposant que leurs yeux et le sommet de leur crâne. Ils se croyaient en sécurité pour cette fois, mais je pouvais sentir la peur dans le vent.

À Seattle, les Anciens sont moins considérés comme un gang de motards que comme une force de la nature.

Wasp vira à l'est pour ramasser les Eastsiders puis nous conduisit vers l'ouest, le long de Republican. L'apport des Eastsiders augmentait nos forces de 50 %. D'après le matériel qui brillait sur les motos et le corps des Anciens, j'estimai que nous étions aussi bien équipés que la plupart des armées privées, quoique je doutai que nous ayons la discipline et l'entraînement tactique pour être aussi efficaces.

Pourtant, les futures performances de Wasp en tant que chef de guerre allaient peut-être m'amener à réviser mon estimation des Anciens. Beaucoup de chefs inaptes à la politique se montrent

plus que capables dans une fusillade. Bien que Sting ait mis en cause des plans et offensives antérieures, le fait même que Wasp soit toujours à la tête de la bande suggérait une compétence qu'il me restait à découvrir.

Quand nous atteignîmes le périmètre nord du secteur que nous étions sur le point de conquérir, Wasp lança ses ordres d'une voix autoritaire. Il fit descendre de moto la moitié de ses hommes pour servir de troupes de choc, tandis que le reste se partageait en deux groupes. Un groupe partit sur Aurora et l'autre sur Dexter. Ces pinces mobiles isolaient le premier bloc, de Republican à Harrison, tandis que les autres nettoyaient l'endroit.

Du moins était-ce le plan, sauf que les Meat Junkies n'allaient pas perdre leur temps à en discuter les détails. Déferlant dans la zone disputée depuis Thomas Street, ils se regroupèrent sur Dexter de l'autre côté de la ligne du monorail. Leurs combattants à pied étaient rangés derrière deux camions lourdement blindés et une phalange de motards. D'après ce que je pouvais voir, ils nous surpassaient par le nombre, mais leur armement ne pouvait pas rivaliser avec le nôtre. Cette bande hétéroclite d'humains et autres tarés ne comptait cependant pas renoncer à son territoire sans le défendre âprement.

Un haut-parleur monté sur l'un des camions cracha une malédiction gutturale qui ne pouvait provenir que de la gorge d'un ork. "Va y avoir du sang de pissenlit dans le caniveau si vous autres Anciens ne dégagez pas dans la minute."

En réponse, nous remontâmes en selle. Wasp se tourna pour secouer la tête à l'intention de Sting. "Non, toi et ton équipe vous bougez pas. C'était ce que tu voulais. Vous restez en place et vous couvrez nos arrières."

"Mais..."

"Y a pas de mais, Sting. C'était ton choix. Maintenant, tu assumes." Wasp retomba sur la selle de sa Harley et leva la main droite. Il l'abaisse et, comme s'il avait appuyé sur un interrupteur, un courant électrique traversa les Anciens. Leurs motos rugissant comme des fauves en cage, les motards se lancèrent dans la bataille.

Les Meat Junkies s'élancèrent également. Alors que les deux lignes se rapprochaient, un Ancien tira une roquette anti-véhicule contre le camion de tête. Elle dessina un trait de feu à travers la nuit mais manqua sa cible.

Le missile frappa une moto qui vola en éclats enflammés mais ne fit rien pour ralentir la charge du mastodonte. Des étincelles scintillaient sur l'avant blindé du camion comme les Anciens tentaient de l'arrêter avec des armes de petit calibre. Leurs balles ricochaient sur lui comme la pluie sur le dos d'un rhinocéros.

Le premier camion s'enfonça à travers la ligne des Anciens, écrasant une moto et son pilote comme un insecte sur sa calandre. Une autre moto explosa quand une roue passa sur son réservoir en forme de goutte, et les pneus du camion s'enflammèrent. Les Anciens se débandèrent à l'avant du camion, puis tournèrent leurs armes contre lui, perçant des trous à travers son arrière pauvrement blindé.

Le deuxième camion n'atteignit jamais la ligne des Anciens.

Wasp arrêta sa moto en dérapage et la coucha aussi doucement que possible. Il leva les mains et une énergie dorée les entoura d'un nimbe magique. Un éclair en jaillit pour aller embrocher la plaque de blindage de la cabine côté chauffeur. Une seconde plus tard, alors que le camion commençait à se déporter, une roquette anti-véhicule atteignit en plein sa roue extérieure, soufflant des morceaux de caoutchouc enflammé partout à travers Dexter. Le chasse-pierres du camion mordit le bitume, puis le mastodonte partit en demi-tonneau. Il s'écrasa durement, aplatissant son toit avant que le réservoir n'explose et n'envoie une colonne de flammes plus haut que les immeubles environnants.

Sting tourna son attention vers le premier camion alors que les Meat Junkies en giclaient, dans un concert d'armes crachant des

balles aussi rapidement que les tireurs pouvaient changer de chargeurs. Beaucoup de Meat Junkies mordirent la poussière et ne se relevèrent pas, mais ils étaient suffisamment nombreux à porter des vêtements doublés kevlar pour rester en lice après les premiers échanges.

La mitraillette HK227 de Sting lançait des flammes avec régularité. Au lieu de brûler sans retenue chargeur après chargeur, Sting plaçait ses coups avec une précision mortelle. La portière du passager s'ouvrit. Un ork en bondit, mais s'arrêta dans un spasme quand trois trous rouges déchirèrent sa poitrine. Il roula au sol.

À mi-chemin sur Dexter, les Anciens s'enfoncèrent comme un coin dans les rangs des Meat Junkies. Dans un enchevêtrement de motos, les deux forces se heurtèrent de plein fouet. Hommes et machines volèrent dans les airs alors que plusieurs Meat Junkies lançaient leurs motos sur les Anciens. Semblables aux Cosaques poussant leurs chevaux de guerre à travers les hordes paysannes, les Anciens roulaient par-dessus leurs adversaires, écrasant les Meat Junkies sous leurs roues. Certains payèrent de leur vie cette tactique kamikaze, mais les trouées ouvertes dans les rangs des Meat Junkies nous souriaient comme des citrouilles-lanternes un soir d'Halloween.

Wasp déversait attaque magique sur attaque magique contre les Meat Junkies. Les boules de feu transformaient la racaille en torches votives, tandis que d'autres dards magiques transperçaient les motards. Deux autres magos se joignirent à lui pour renforcer notre armement magique, mais c'étaient ses frappes tactiques et stratégiques qui demeuraient déterminantes. À lui seul, il gardait les Meat Junkies dispersés et incapables de monter une contre-offensive.

Une main brutale me frappa entre les omoplates, me faisant trébucher. Je plongeai et roulai au sol, me relevant Ingram au poing prêt à descendre celui qui m'avait touché, mais je n'appuyai pas sur la détente. Tiny tituba en arrière, deux trous jumeaux à travers l'épaule droite, puis bascula par-dessus sa moto.

Des éclats de béton et de plomb me piquèrent au visage alors que je plongeai derrière ma propre machine. Les coups de feu avaient été tirés depuis une ouverture en hauteur dans l'immeuble d'en face et, en relevant la tête, j'aperçus furtivement un ork au visage buriné se retirer d'une fenêtre. "Sting ! Là-haut ! Un sniper ork !"

Elle m'adressa un sourire sauvage. "Qu'est-ce que tu attends, un permis de chasse ? Va le cueillir !"

Je décochai un coup de pied à Pearl. "Amène-toi."

"Moi ?" Pearl renifla dédaigneusement. "Dans tes rêves, Ver dure."

Sting se tourna vers lui. "Va avec lui, Pearl. On vous couvre."

J'attrapai mon sac sur ma moto et passai la lanière sur mon épaule gauche. "À trois ?"

Sting acquiesça. "Un, deux, trois, go !"

Je sprintai en avant, puis coupai sur la gauche en voyant le sniper réapparaître à la fenêtre. Un tir de barrage en pulvérisa le châssis et les briques alentours, obligeant l'ork à se rejeter précipitamment en arrière. Bien que ce dernier n'ait pu apercevoir que brièvement la scène qui se déroulait en contrebas, j'étais bien certain qu'il savait que nous venions le chercher. Pearl s'aligna sur ma vitesse quand nous atteignîmes le trottoir, mais je stoppai et le laissai avaler tout seul les marches de pierre brune. Constatant qu'aucune fusillade n'éclatait pour le couper en deux, je fonçai à mon tour et débouchai dans le vestibule deux pas derrière lui.

Ce qui avait pu être autrefois un beau logement familial était maintenant divisé et subdivisé en tellement d'unités d'habitation qu'il tenait davantage du chenil que de l'appartement. L'endroit empestait l'urine, la cordite et la moisissure, et la peinture jaunie s'écaillait des murs comme une peau morte. Une traînée de sang frais, courant de la porte à un corps au pied des escaliers, indiquait le lieu choisi par l'un des Meat Junkies du camion pour rendre son dernier soupir.

Je courus m'agenouiller auprès du corps, puis inspectai les escaliers jusqu'au premier palier. Je donnai à Pearl un hochement de tête "rien-à-signalier" qui l'envoya sprinter jusqu'au départ du second escalier. Il me fit signe de monter, mais j'hésitai un instant pour m'assurer que l'ork à mes pieds était vraiment mort. Arrachant son masque en peau de rat et chair de poulet, je cherchai son pouls sur sa carotide et ne trouvai rien.

Rejoignant Pearl, je lui fis signe de monter à l'étage supérieur. Il renâcla et insista pour que je passe en tête. Je glissai mon bras droit dans la lanterne du sac, l'installant fermement sur mon dos. Examinant la culasse ouverte de l'Ingram, je vis des balles prêtes à être tirées. Je grimpai prudemment l'escalier.

La sueur me coulait aux tempes et roulait sans discontinuer le long de mes joues tandis que, marche après marche, je progressais vers le haut. À la différence du premier escalier, celui-ci débouchait sur un couloir menant vers l'arrière du bâtiment. N'importe laquelle des portes verrouillées pouvait s'ouvrir brusquement, vomissant une horde de Meat Junkies. Pire encore était la nécessité pour moi de partager ma concentration entre ce qui pouvait m'attendre en haut et le fait de savoir si Pearl n'allait pas me tirer dans le dos. Ça n'aidait pas à renforcer ma confiance en moi.

Je passai ma tête au-dessus du niveau du sol, puis la rentrai immédiatement aussi vite que possible. Je n'avais rien vu qui ressemblait à un piège, mais la fusillade et les explosions à l'extérieur faisaient suffisamment de raffut pour qu'il me soit difficile d'être certain de n'avoir rien manqué. Je glissai encore un deuxième coup d'œil rapide, puis grimpai deux marches de plus.

Là encore, je ne vis rien.

Je venais de me tourner pour faire signe à Pearl d'avancer lorsque la balle m'atteignit dans le sac à dos. L'impact m'envoya à l'autre bout de l'escalier et me fit rebondir contre la rambarde. Je pris un coup sévère et perdis l'équilibre. Je lâchai mon Ingram, qui rebondit au bas des marches, et culbutai à sa suite.

Le lourd bruit de pas se précipitant vers moi et le goût salé du sang dans ma bouche me fit paniquer. L'adrénaline courut à

travers mon corps comme l'électricité à travers un ordinateur. Bien que ma dernière culbute m'ait laissé sur le dos au premier palier, je sus immédiatement ce qu'il me fallait faire pour éviter la mort.

Mon poing se referma sur l'Ingram au moment où l'ork apparut au sommet des marches. Braquant l'arme dans sa direction, je crispai le doigt sur la détente. Je ne fis aucune tentative pour contrôler le recul, mais le laissai simplement relever le canon vers le haut. Les balles commencèrent par déchiqueter l'escalier moins de deux mètres en dessous de lui, puis l'ouvrirent en deux, du bas-ventre jusqu'au front.

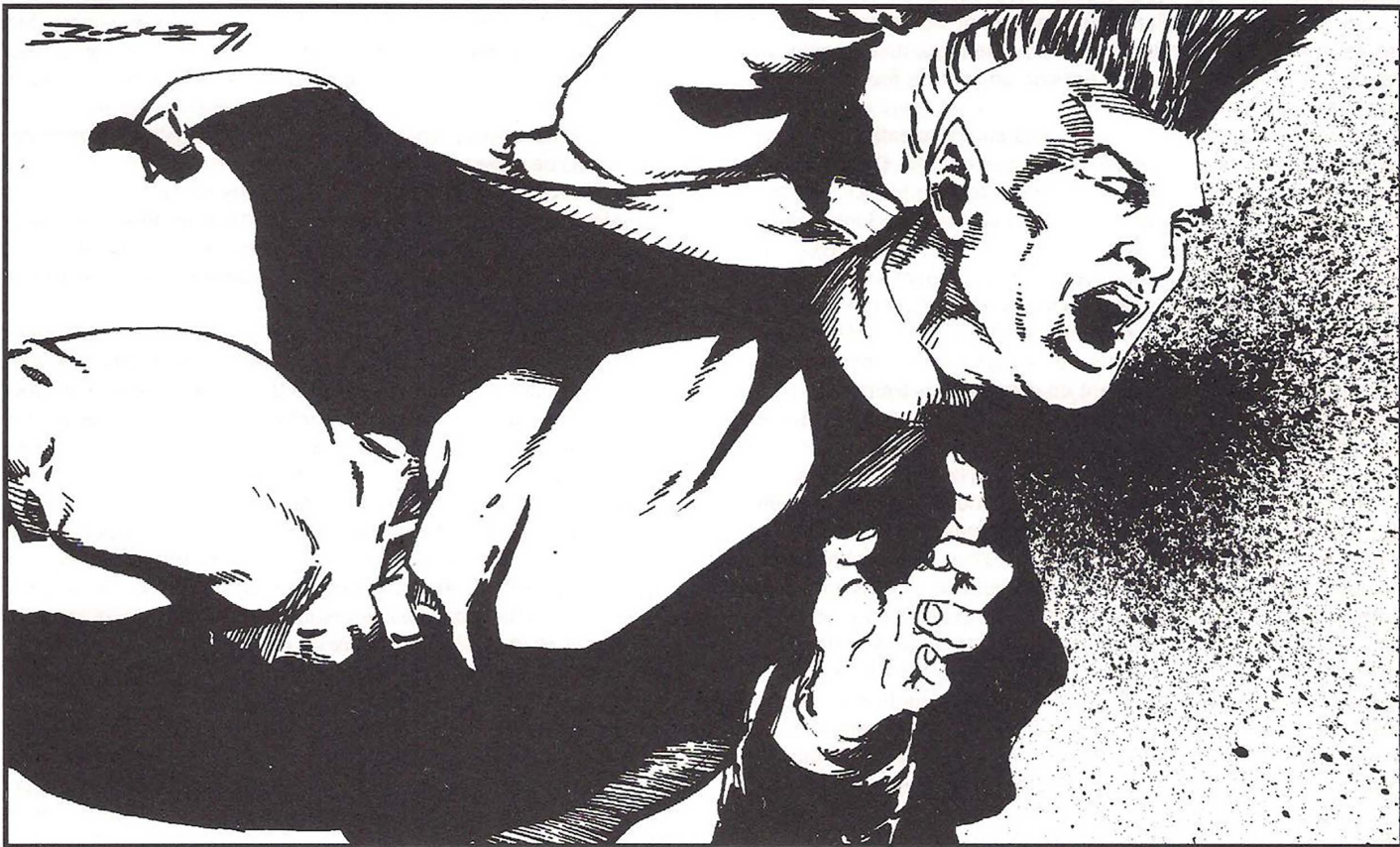
Pearl se pencha sur moi. "T'as la bouche en sang. Mauvais. Tu dois être salement touché."

"Abruti !" Je crachai et me relevai sur un genou. "Le casier est conçu pour protéger son contenu contre les balles et les bombes. C'est en cognant la rambarde que je me suis ouvert la lèvre." L'éjectai le chargeur vide de l'Ingram et j'en enclenchai un nouveau. "Go !"

Voyant que ma progression prudente n'avait servi qu'à me faire descendre, Pearl décida visiblement que la rapidité était le seul moyen de surprendre les orks dans le bâtiment. Cette tactique fonctionna magnifiquement le temps qu'il franchisse mon escalier puis le suivant, mais en arrivant au palier entre le deuxième et le troisième étage, Pearl se trouva coincé par le sniper ork.

Il me cria de venir l'aider, mais j'hésitai. J'avais vu son air réjoui lorsqu'il m'avait cru mortellement blessé par l'ork à l'étage en dessous. Qu'avais-je à perdre à laisser le sniper le tuer, hormis un chien de garde ? Puis j'y réfléchis à deux fois. Je perdrais aussi mon appât.

De ma position à l'étage inférieur, je calculai que l'ork devait se trouver immédiatement à l'intérieur de l'appartement à gauche de l'escalier. Les hurlements terrorisés de Pearl résonnaient à mes oreilles, et je battis en retraite et tirai une balle dans la serrure de l'appartement situé en dessous. Plongeant à l'intérieur, je vis une femme et deux gamins crasseux aux yeux écarquillés. Je leur fis signe de se taire.



Je répondis à la rafale suivante tirée d'en haut par une autre de mon cru. Les balles de l'Ingram se taillèrent un chemin dans le placoplâtre et le contre-plaqué, constellant le plafond de cratères sombres. L'entendis un bruit sourd à l'étage supérieur et me reculai précipitamment dans le couloir avant que le sang qui coulait du plafond ne puisse m'atteindre.

Je dépassai au sprint un Pearl recroquevillé de terreur et m'assurai que le troisième étage était dégagé. Je m'avançai jusqu'au cadavre de l'ork puis me penchai pour ramasser son fusil d'assaut AK-97. Progressant jusqu'à la fenêtre d'où le sniper avait tiré, je me débarrassai de mon sac d'un haussement d'épaule et étudiai la situation en contrebas. Tout en observant, je défis les lanières de mon sac.

La chance semblait avoir tourné en faveur des Anciens. Les Meat Junkies, renforcés par deux autres camions blindés, étaient parvenus à rassembler deux ou trois groupes derrière une barricade de fortune. Les Anciens concentraient leur tir et leur magie sur cette formation, certains que les Meat Junkies se retireraient aussitôt qu'ils réussiraient à se regrouper.

Pearl s'approcha de la fenêtre, mais je le tirai en arrière. "Imbécile, couche-toi. Tu veux te faire descendre ?"

"Non."

"Bien. Maintenant, va chercher le corps du sniper. Enlève-lui ses bandes de munitions et donne-moi les chargeurs de l'AK."

"Pourquoi ?"

Je le regardai dans les yeux. "Si tu veux qu'on remporte cette petite bataille, fais-le."

Il entreprit sa macabre besogne tandis que j'ouvrais la mallette d'un coup de pouce. Son revêtement en acier inoxydable montrait un creux à l'endroit où la balle l'avait touchée, mais le doublage en kevlar l'avait stoppée avant qu'elle n'abîme mon fusil ou ma précieuse personne. Je sortis le corps du fusil de la mousse qui le protégeait, m'assurai rapidement qu'il n'avait pas souffert puis je pris le canon.

Tout en vissant le canon du SM-3 au corps du fusil, j'eus un premier aperçu d'un ork puissamment charpenté poussant les Meat Junkies à se comporter avec bravoure. À le voir ainsi brandir un Uzi dans chaque main, le plan que Wasp ne m'avait pas laissé exposer me revint à nouveau en tête. Les camions ne se trouvaient qu'à trois cents mètres, un coup facile avec ce type d'arme et sa lunette.

En contrebas, je vis Tiny de nouveau valide et en mouvement. Il progressait lourdement, son AK-97 fumant, tandis qu'il le plantait dans le visage d'un Meat Junkie puis pressait la détente. Mais au moment même où il allait pousser un cri de triomphe, je vis un autre Meat Junkie lâcher la laisse d'un barghest. Son hurlement paralysant fit hésiter Tiny et, dans cet instant de faiblesse, le molosse démoniaque bondit sur lui, crocs dénudés et les yeux plus rouges que les feux de l'enfer.

Mon cerveau calcula instantanément mes chances d'abattre la bête avant qu'elle ne tue Tiny, et le résultat me dit que l'elfe mourrait d'abord. Ce qui le sauva, ce fut l'intervention de Sting qui, jaillissant de l'ombre, intercepta le barghest. Les lames incurvées sortant du dos de sa main droite fendirent proprement le chien de cauchemar. Il pivota sur lui-même et essaya de la mordre alors même que ses deux moitiés volaient à un mètre l'une de l'autre.

"J'ai l'ork, Verdure." Ses bandes de munitions atterrirent à mes pieds. "Qu'est-ce que j'en fais ?"

J'indiquai d'un signe de tête l'autre côté de la fenêtre. "Mets-le simplement debout ici."

"Mais il est mort. Il va tomber."

"Alors tiens-le."

Dépliant le bipied du fusil, je levai la tête vers le cadavre que soutenait Pearl. "Dommage que tu n'aies pas choisi un meilleur emplacement pour t'embusquer, mon pote. Bonne conception, mauvaise exécution, je crois qu'on dit." Je tirai la crosse rétractable

en position et la fixai en place, puis montai la lunette.

L'attaque de flanc conduite par Sting et Tiny grignotait la position des Meat Junkies, centimètre par centimètre. L'un deux sortit le canon de son arme et pressa la détente. Son tir aveugle ponctua la poitrine de Sting d'une rangée d'impacts et l'elfe s'écroula au sol. Un instant, je craignis le pire pour la rivale de Wasp, puis je la vis rouler sur ses pieds et plonger à couvert. Une seconde ou deux après, elle repartait à l'attaque, quoique plus lentement qu'auparavant. La doublure en kevlar de son blouson de cuir lui avait probablement sauvé la vie.

La bataille n'était nullement terminée et j'avais la ferme intention d'apporter ma contribution à l'effort de guerre.

"Qu'est-ce que tu fabriques ?"

Je glissai un chargeur de munitions calibre 655 dans le fusil de précision et appuyai le bipied sur le montant de la fenêtre. "C'est le chef des Meat Junkies, là en bas. Si je le descends, ils sont cuits."

"Génial, Verdure", murmura Pearl avec admiration.

Je souris. Un coup et le gang serait privé de chef. Un coup et ma position au sein des Anciens serait assurée.

"Soumettre les arrogants", avait dit le Haut Prince en citant Virgile lorsqu'il m'avait exilé pour avoir tenté de le renverser. Je positionnai le croisillon du viseur sur mon objectif. Je posai un doigt sur la détente. "C'est bien ce que je vais faire", fis-je en un souffle tout en appuyant.

La mâchoire de Pearl tomba. "Qu'est-ce que tu as foutu, espèce de..."

Je fis pivoter le fusil et pressai la détente une seconde fois. Pearl s'écraça dos au mur au centre d'une étoile de sang et de viande, puis s'écroula en avant, la stupéfaction se lisant sur son visage.

L'ork commença à glisser vers moi. Je pris l'Ingram de la main gauche et vidai un plein chargeur, le projetant à travers la fenêtre. Son corps bascula lentement et atterrit tête la première sur les marches, avant de rouler sur le trottoir. Frappés de stupeur, les Anciens se tournèrent vers moi puis vers le centre du champ de bataille.

La balle de 58 grammes avait cueilli Wasp sur l'arête du nez et soufflé ce qui passait pour sa cervelle à travers un trou de sortie gros comme le poing. L'attaque magique des Anciens était brusquement stoppée et le combat se ralentit, comme si Wasp à lui seul l'avait alimenté avec sa sorcellerie.

J'apparus à la fenêtre en brandissant le fusil de précision. "Vous voulez du sniper, Meat Junkies ?" hurlai-je comme un dément. "Je vais vous donner du sniper !"

Mes deux premières balles touchèrent le chef abasourdi des Meat Junkies avant qu'il puisse même songer à se mettre à couvert. La première lui trancha le biceps gauche, le faisant tourner sur lui-même avec seulement son gilet pour maintenir le membre attaché au corps. La suivante s'enfonça dans sa hanche droite, le traversant de part en part. La puissance de l'impact le renversa comme une poupée et il roula jusqu'au caniveau où il s'arrêta.

Les Meat Junkies, privés de chef et décontenancés, s'effondrèrent et battirent en retraite. Sting lança ses ordres, désignant une escorte d'Anciens pour chasser les derniers Junkies hors de notre territoire. De là où je me trouvais, je lui servis d'ange gardien, abattant les traînards désireux de se venger en la tuant. À l'issue de la bataille, les Anciens savaient qui serait leur nouveau chef et j'approuvai leur choix.

Pour l'instant, en tout cas.

Avant que le Haut Prince ne me chasse de Tir Tairngire, il m'avait demandé si j'avais quelque chose à dire pour ma défense. "Mieux vaut régner en enfer que servir au paradis", avais-je répondu en citant Milton. Et je régnerai, d'une manière ou d'une autre, dans cet enfer urbain.

INTRODUCTION

Elven Fire est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**. En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. Les Shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Cette aventure se déroule dans les coins sombres et les ruelles sordides du métroplexe de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée, couvrant plus de 4 000 kilomètres carrés sur la rive orientale du Puget Sound. Le mégaplexe n'est qu'une enclave au milieu d'une portion de l'Amérique du Nord dirigée par une coalition de tribus amérindiennes. Différentes nations de métahumains et autres créatures éveillées ont également creusé leur trou dans la région.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Elven Fire est construit sur le modèle d'un arbre de choix assez lâche, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières selon leurs actions antérieures. Il est tout à fait possible qu'ils ne jouent pas toutes les rencontres prévues dans cette aventure.

À l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de Jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, lui et les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de **Shadowrun**. Il doit en outre bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

Les joueurs peuvent employer n'importe quel archétype des règles de base de **Shadowrun** ou d'un quelconque supplément, ou encore créer leurs propres personnages. Ils devront disposer d'une palette équilibrée de talents d'investigation, de combat et de sorcellerie. Cette aventure ne réclamant pratiquement aucune intrusion matricielle, la présence d'un decker n'est pas indispensable. Au besoin, les personnages pourront toujours embaucher un decker PNJ.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détails, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le Maître de Jeu trouvera des indications sur la façon d'exploiter chacun des chapitres qui composent **L'Aventure**.

Elven Fire réclame plus d'improvisation de la part du Maître de Jeu que la plupart des aventures de **Shadowrun**, tout particulièrement en ce qui concerne les interactions entre les divers protagonistes et groupes sociaux. Selon le comportement des Shadowrunners dans telle ou telle situation, certains PNJ ou groupes peuvent être amenés à réagir différemment. Le Maître de Jeu doit encourager l'interprétation des personnages mais peut toujours autoriser un joueur à s'en remettre à un test de Compétence lorsqu'il ne parvient pas à trouver les mots appropriés.

LE JUSTE ÉQUILIBRE DES FORCES

La nature même du système de jeu de **Shadowrun** et plus spécifiquement son système de création de personnage et d'expérience interdit toute quantification abstraite du niveau d'opposition en situation de combat. Le Maître de Jeu est seul en mesure d'estimer et de comprendre les véritables forces et faiblesses du groupe de Shadowrunners de ses joueurs. Comme toujours, il est libre de procéder à toute modification de caractéristiques ou de nombre qu'il jugera nécessaire pour aligner la puissance des adversaires sur celle des Shadowrunners.

Il en va de même pour l'aventure dans son ensemble. Il est impossible d'en concevoir une idéale pour n'importe quel Maître de Jeu ou n'importe quels joueurs. Le but de cette aventure est de fournir la meilleure trame possible pour le plaisir des joueurs et du Maître de Jeu. Là encore, ce dernier est libre de procéder aux modifications qui lui semblent nécessaires pour le bonheur de tous.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant l'aventure, les joueurs devront souvent faire des tests de réussite utilisant une Compétence et un seuil de réussite donnés. Ils sont désignés par le nom de la Compétence appropriée et leur seuil. Par exemple, "test de Furtivité (4)" signifie : test de Furtivité avec un seuil de 4.

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois, le maître de jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'informations acquise par les joueurs. Chacune dresse la liste des renseignements correspondant aux différents jets de dés possibles. Sauf indication contraire, le personnage obtiendra dans son intégralité l'information associée aux succès qu'il aura obtenus, ainsi que les renseignements liés à des succès moindres.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Elven Fire** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. **Le Catalogue du Samouraï des Rues**, **Le Grimoire** et **Le Guide de Seattle** peuvent être utiles mais ne sont pas indispensables. Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du scénario avant de le faire jouer, en portant une attention particulière à l'enchaînement et au minutage des événements. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Ce scénario tente de répondre aux suggestions les plus probables, et à certaines qui le sont beaucoup moins, que pourraient émettre les joueurs au cours de l'aventure. Mais, comme tout Maître de Jeu qui se respecte le sait parfaitement, les joueurs trouvent toujours au moins une idée que rien ne permettait de prévoir. **Le Guide de Seattle** pourra alors l'aider à improviser des rencontres spéciales pour les Shadowrunners qui s'écarteraient des sentiers battus.

Le **Synopsis** détaille les tenants et les aboutissants de l'aventure, ainsi que son déroulement probable.

L'Aventure commence par le chapitre **Rencontre au coin de la rue**, page 13, dans lequel les Shadowrunners sont pris au cœur d'une de ces fusillades devenues tellement fréquentes à Seattle avec l'escalade de la guerre des gangs. À partir de là, les personnages sont recrutés par un membre de la Lone Star afin d'enquêter sur la recrudescence de la violence au sein des gangs et intervenir avant que la ville ne se voit forcée de recourir à des mesures draconniennes, ce qui risquerait de déboucher sur une situation encore plus explosive.

L'aventure est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun est divisé en trois parties, **Dites-le avec des mots**, **L'envers du décor**, et **Antivirus**.

Dites-le avec des mots fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Le Maître de Jeu est libre d'adapter la description à sa guise pour refléter la situation actuelle des personnages mais aussi pour assurer la poursuite de l'aventure. La situation doit découler des actions précédentes des personnages et non s'aligner artificiellement sur le texte. **Toute instruction particulière à l'intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras.**

L'envers du décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés, quoique le Maître de Jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de base de **Shadowrun** ou du livret **Contacts & Archétypes** qui accompagne **L'Écran**.

Antivirus émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails au cas où les choses tourneraient trop mal. Il indique par exemple comment relancer des joueurs découragés ou comment empêcher les personnages de connaître une fin prématurée. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Rassembler les morceaux propose une conclusion au scénario, ainsi que des indications pour attribuer le Karma.

Le chapitre **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, **Ombres Portées** fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les **Notes** apportent des informations utiles pour les joueurs, ainsi que des extraits de revue de presse qui leur font part des éventuelles conséquences de leur succès ou de leur échec sur le reste du monde.

GESTION DU TEMPS

Tout au long de cette aventure, le spectre du compte à rebours doit planer au-dessus des Shadowrunners. Les rumeurs qu'ils recueillent dans la rue et les informations télévisées indiquent toutes que quarante-huit heures après le début de l'aventure, la Garde du Métroplexe sortira de Fort Lewis. Le Maître de Jeu ne doit pas se sentir tenu d'observer trop strictement ce délai de quarante-huit heures. Les joueurs, naturellement, n'ont pas besoin d'être au courant de ce détail. Au fur et à mesure que l'heure H se rapproche, le Maître de Jeu peut commencer à multiplier les indications, par des rumeurs et des reportages télévisés, selon lesquels la Garde du Métroplexe serait en train de se préparer.

La **Note n°1** est à donner aux joueurs au début de l'aventure, la **Note n°8** après vingt-quatre heures et la **Note n°9** après trente-six heures. Elles fournissent à la fois des indices pour l'enquête, une mesure du temps écoulé et une indication de ce qui se passerait au cas où les Shadowrunners échoueraient.

S'ils ne résolvent pas l'affaire avant la date limite, aussi flexible que soit cette dernière, reportez-vous à **Rassembler les morceaux**.

Les différents protagonistes de cette aventure ont chacun leur personnalité et leurs traits distinctifs. Le Maître de Jeu est encouragé à lire attentivement leur description individuelle de façon à pouvoir les restituer de manière convaincante.

L'objectif de cette aventure est de s'amuser, pas de s'embourber dans les caractéristiques et les règles. Maintenez un rythme soutenu et palpitant. Quand le Maître de Jeu a besoin de trancher dans une situation délicate, mieux vaut pour lui improviser une réponse immédiate que réclamer une pause le temps de chercher une solution spécifique dans les règles. La tension et l'intérêt devraient être continus, jusqu'à la grande confrontation finale.

LES NOMS JAPONAIS

Dans **Elven Fire**, les noms des personnages japonais sont présentés à la manière romaine (nom propre, puis nom de famille) et non pas à la japonaise qui place traditionnellement le nom de famille avant le nom propre. Ce système a été retenu comme étant le plus familier à un lecteur occidental. Par conséquent, un personnage désigné sous le nom de Mamoru Ino dans **Elven Fire** serait appelé Ino Mamoru au Japon.

SYNOPSIS

L'histoire de **Elven Fire** commença voilà plusieurs années dans la capitale de Tir Tairngire, lorsqu'un coup d'état manqué contre le Haut Prince du royaume elfe déboucha sur la capture du conspirateur Alejandro Kylisearn. Comprenant très vite que leur tentative allait échouer, les complices de Lord Kylisearn le trahirent en effet et le livrèrent aux autorités comme bouc émissaire. Jugé coupable, Kylisearn fut officiellement condamné par le Haut Prince à l'emprisonnement à vie dans la plus noire des oubliettes. En réalité, pourtant, il fut exilé en grand secret à Seattle et placé sous la responsabilité de Matthew Baelryn, plus connu sous le nom de Wasp, chef du gang des Anciens. Le Haut Prince savait que ses opposants s'en prendraient un jour à ce gang, qui constituait pour lui et depuis longtemps une précieuse source de renseignements et d'influence à Seattle. Bien que Kylisearn ignorât tout de ses plans, le Haut Prince choisit de lui faire intégrer le gang afin qu'il puisse s'opposer le jour venu à ses anciens complices, lesquels ne lui inspiraient plus guère de sympathie. Quelques jours à peine après son arrivée à Seattle, Kylisearn assassinait Wasp et devenait le numéro deux des Anciens sous le nom de rue de Green Lucifer.

Le temps a passé et les conspirateurs ont décidé que l'heure avait sonné de faire une nouvelle tentative contre le Haut Prince. Les Anciens sont l'une de leurs premières cibles. Bien qu'il conserve la faveur du Haut Prince, le gang est tombé en disgrâce auprès de son service de renseignements en raison des efforts de Wasp et de son successeur, Sting, pour élargir la sphère d'influence des Anciens à des domaines plus traditionnels de mercenariat. L'intention des comploteurs est de substituer aux Anciens une autre organisation qui remplirait une fonction similaire mais servirait la cause des ennemis du Haut Prince.

Dans ce but, Shim Bright, agent du Tir et fidèle serviteur de l'opposition, a reçu pour instruction de provoquer la chute des Anciens d'une manière qui les discrédite totalement. L'idée de Bright est de déclencher une guerre entre les Anciens et leurs rivaux de Seattle, en laissant le sale boulot à leurs ennemis. Ce plan simple mais efficace a plusieurs fois fait ses preuves au cours de l'histoire. Bright lui-même est un excellent agent secret, régulièrement consulté par la Lone Star et la ville de Seattle, qui fait autorité dans le domaine des affaires elfes. Il s'est révélé remarquablement efficace dans la collecte des renseignements. Il est malheureusement moins performant lorsqu'il s'agit de contrôler des agents subalternes.



Pour mener à bien son plan, Bright a recruté un Shadowrunner local, individu à la compétence marginale du nom de St. John. Il a également réclaté auprès de ses maîtres du Tir un agent de combat spécial pour accomplir la majeure partie du travail humide que cela implique. Le Tir a envoyé Michael Dumont, un Shadowrunner capturé et rééduqué pour qui les rues de Seattle n'ont plus de secret et qui a été optimisé avec le meilleur cyberware du marché. Bien que Dumont ait commencé à montrer certains signes d'instabilité psychologique, on ne croyait pas que cela constituerait un problème. Ce qui aurait probablement été vrai si Bright n'avait pas tenté de modifier la programmation de Dumont pour renforcer son contrôle sur le mercenaire. Les tâtonnements de Bright, l'équilibre psychologique fragile de Dumont et le stress induit par sa plongée au cœur des dangers de la ville se sont combinés pour le mettre dans un état explosif.

À Seattle, Bright, St. John et Dumont ont commencé à préparer le terrain pour l'anéantissement des Anciens. Bright connaissait au moins deux membres du gang susceptibles de lui être utiles - des marginaux en désaccord avec les activités présentes du gang. Grâce aux informations qu'ils lui procuraient, ainsi qu'à celles qu'il pouvait obtenir auprès de ses propres contacts, il comptait fonder un groupe séparatiste fictif au sein des Anciens : Elven Fire, le Feu Elfique. Présenté comme un groupe de radicaux extrémistes, Elven Fire commencerait à s'en prendre aux ennemis des Anciens, lesquels réagiraient à la provocation en contre-attaquant directement les Anciens. Avec autant d'ennemis dressés contre eux, les Anciens seraient condamnés à une mort certaine.

Des problèmes sont immédiatement apparus. Choissant de commencer petit et simple, Bright a ordonné une attaque "Elven Fire" contre les Nova Rich, un gang composé d'elfes et d'humains riches et désœuvrés qui représente tout ce qu'il déteste. Les Nova Rich devaient constituer un coup d'essai idéal pour Elven Fire. St. John ayant insisté pour s'occuper personnellement de tous les aspects de l'opération, Bright lui a confié les détails de la préparation et de l'exécution. Mais le plan de St. John était voué à l'échec depuis le début, car il avait mal interprété les renseignements de ses contacts concernant les faits et gestes des Nova Rich. Quand il a appris que le gang devait tenir une réunion

secrète dans une boîte locale appelée The Jump House, St. John a cru qu'il s'agirait d'une réunion de tout le gang. Elven Fire est passé à l'action.

Malheureusement, ce n'était pas les Nova Rich qui étaient présents à la Jump House, mais seulement l'un de leurs chefs, un certain Baron, qui devait rencontrer en privé Alejandro Kylisearn, alias Green Lucifer, numéro deux des Anciens. L'assaut a eu lieu, Baron et quelques innocents ont été tués et Green Lucifer ne s'est enfui que d'extrême justesse. Pour sa première opération officielle, Elven Fire venait de tenter d'assassiner l'un des chefs des Anciens !

Cela ne faisait pas l'affaire de Bright. L'escalade était trop rapide. Au lieu d'être simplement confrontés au problème d'une fracture possible au sein du gang, les Anciens apprenaient que quelqu'un voulait leur faire la peau. Mécontent de la façon dont St. John avait conduit l'opération, Bright l'a renvoyé et a repris les choses en main.

Les attaques se sont multipliées et la menace contre les Anciens s'est accrue. Le peu de soutien qu'ils avaient s'est amenuisé, et le flot d'armes et de fournitures au marché noir en provenance de Tir Tairngire s'est tari quand les opposants au Haut Prince ont commencé à lui mentir au sujet des Anciens.

Pendant ce temps, le chaos de la guerre des gangs se répandait à travers Seattle. Emboîtant le pas aux Anciens et à leurs adversaires, d'autres gangs déclenchèrent leurs mini-guerres. La violence offrait une occasion unique de résoudre dans le sang toutes sortes de disputes.

Les responsables de la Lone Star ont vu immédiatement qu'ils ne réussiraient jamais à maintenir le calme si la situation continuait à se dégrader. William Loudon, directeur régional de la corporation, est allé trouver le gouverneur Schultz pour réclamer la mobilisation de la Garde du Métroplex. Mais le déploiement de la Garde introduirait une composante paramilitaire dans une situation déjà explosive. Les conséquences risqueraient d'être dévastatrices.

Au moment où commence l'aventure, Bright a appris que St. John a l'intention de vendre les renseignements qu'il possède sur lui et sur les Anciens au Yakusa, organisation qui semble toujours savoir comment tirer le meilleur parti d'une bonne information. Il a donc envoyé Dumont éliminer St. John, mais le mercenaire a outrepassé ses ordres et a également assassiné les yakusa présents. L'organisation n'apprécie guère ce genre de débordement.

Koren Thark, vieil inspecteur de l'Antigang de la Lone Star, sent bien que la situation est plus complexe qu'il n'y paraît. Mais quand il a voulu faire part de son impression à ses supérieurs, il n'a rencontré qu'indifférence. Il s'agit de toute évidence d'une guerre des gangs classique, qu'il faut évidemment réduire de la manière classique, par la force, une bonne fois pour toutes.

Thark est convaincu qu'une telle mesure conduirait simplement à un bain de sang et à une destruction massive. Afin de prévenir ce désastre, il a décidé d'utiliser les fonds discrétionnaires de la Lone Star pour charger une équipe de Shadowrunners de débrouiller la situation. C'est la seule solution qu'il a trouvée pour lui comme pour la ville.

L'enquête des Shadowrunners les amène à suivre plusieurs pistes. Ils doivent ainsi retrouver la petite amie de St. John, jeune fille riche et désœuvrée qui a disparu de son domicile et dont la tête a été mise à prix par son père ; enquêter sur Elven Fire au détour des ruelles de Seattle ; et peut-être même rencontrer le Yakusa ou les Anciens, pour remonter enfin jusqu'à Michael Dumont et Shim Bright.

RENCONTRE AU COIN DE LA RUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ce serait pas le soleil ? Toi et les autres Shadowrunners observez avec stupéfaction les rayons pâlichons qui s'ouvrent courageusement un chemin à travers le ciel gris. Les passants vous contournent sans rien dire, sans rien remarquer, le regard obstinément fixé sur le sol. Du soleil à Seattle. C'est un scoop !

Brusquement, la réalité reprend ses droits sous la forme de deux voitures pleines de punks qui ont décidé d'attaquer précisément le coin de trottoir que vous occupez. Alors que vous pivotez, ils se penchent hors de leurs véhicules et ouvrent le feu.

Ouaip, le coup du soleil, c'était trop beau pour durer.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène n'est qu'une introduction à l'aventure proprement dite. Avant son déroulement, peut-être même à la fin de l'aventure précédente, donnez aux joueurs la **Note n°1**, qui représente un bulletin d'information de la chaîne locale KTX. Passez ensuite à cette rencontre, puis aux événements décrits au chapitre **Une étoile solitaire**, page 16.

Les adversaires dans ce combat, six voyous à la petite semaine qui ne méritent même pas le nom de gangsters et seront donc désignés sous le terme de punks, ne sont que de la chair à canon.

De l'eau pour le moulin de la violence. L'unique raison de leur intervention est d'illustrer à quel point la situation de Seattle s'est détériorée.

Les fusillades depuis un véhicule, qui ne sont pas rares à Seattle, ont habituellement un objectif précis, une cible identifiable, généralement une personne ou un établissement spécifique. Le résultat escompté est la peur, la mort et/ou la destruction.

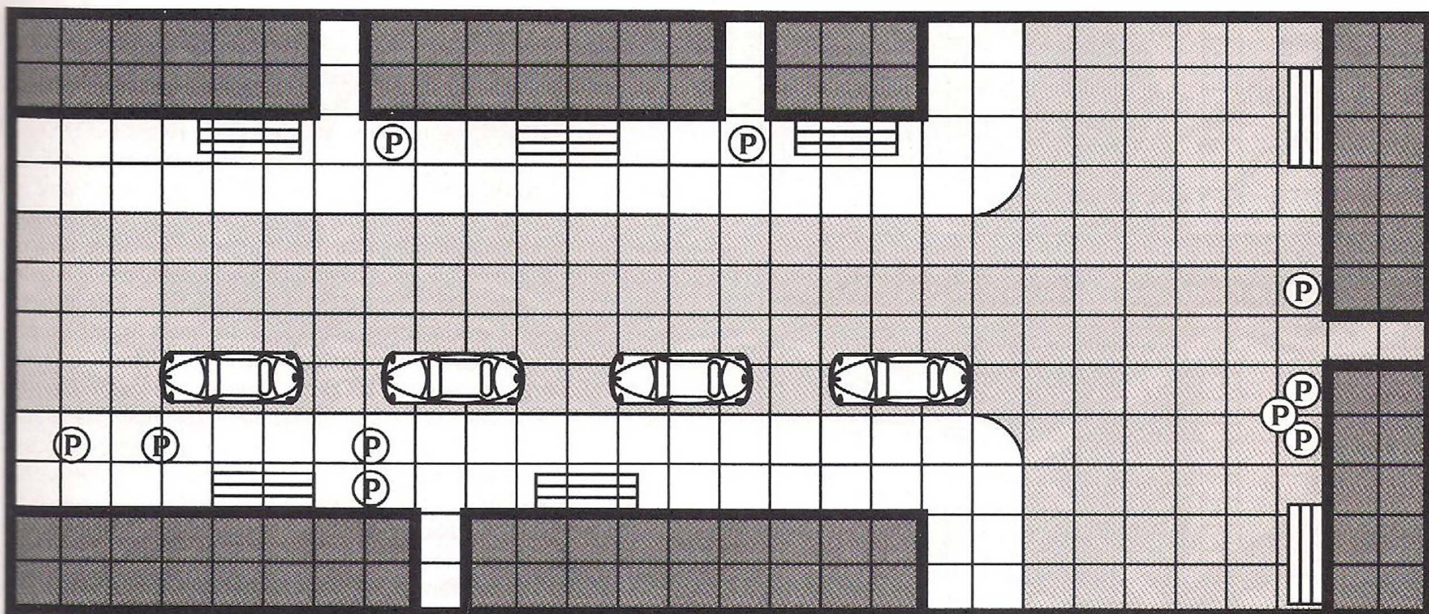
Ces punks ne sont pas aussi compliqués. Leur seul objectif est la violence. Ils n'ont aucune cible précise à l'esprit, mais veulent simplement mitrailler un bout de trottoir. Ils se fichent de savoir qui se promène dessus, du moment qu'il y a quelqu'un. Depuis le déclenchement de la guerre des gangs, la criminalité à Seattle a connu une telle augmentation que peu de gangsters continuent à se poser des questions. La violence est devenue si routinière pour ces punks qu'elle ne signifie plus rien. Il s'agit simplement d'une tâche comme une autre, comme le fait de vider les poubelles.

Utilisez le plan suivant en plaçant les Shadowrunners à l'endroit indiqué. Le texte d'introduction **Dites-le avec des mots** est évidemment cousu de fil blanc, et il vous faudra trouver une meilleure raison à la présence des Shadowrunners sur les lieux de la fusillade. Peut-être sont-ils en chemin pour rencontrer un employeur potentiel. À moins qu'ils n'en reviennent justement. Tâchez de lier la rencontre à un autre événement de votre campagne actuelle.

PLAN DE LA RUE

□ 2 mètres

(P) = Piétons et Shadowrunners



Les véhicules des punks arrivent par la gauche sur le plan, l'un derrière l'autre. Chacun emporte un conducteur et deux passagers sur la banquette arrière qui ouvrent le feu sur les Shadowrunners, l'un par la vitre de la portière, l'autre par-dessus le toit du véhicule, en se penchant à l'extérieur du côté opposé aux Shadowrunners. Ils traversent le plan en un Tour de Combat. Si rien ne les arrête, ils tournent au coin et disparaissent à la fin du tour.

Les punks n'étant pas particulièrement discrets ni subtils (même si l'usage d'insultes raciales avant d'ouvrir le feu correspond à l'image qu'ils se font de la subtilité), les Shadowrunners bénéficient d'un test de Réaction (3). Le résultat indique le nombre maximum d'actions auxquelles ils auront droit pour ce tour. S'il est supérieur au nombre d'actions autorisées par leur Initiative, n'en tenez aucun compte. S'il est inférieur, les personnages perdent leurs premières actions au profit des dernières. Admettons par exemple que l'initiative d'un Shadowrunner lui donne droit à trois actions, mais qu'il n'obtienne que deux succès au test de Réaction : il perd sa première action mais peut accomplir son action deux et trois normalement selon le déroulement de l'Initiative. Les Shadowrunners étant ce qu'ils sont, il est probable qu'ils surclasseront sans difficultés les pauvres punks.

PUNKS (6)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	2	2	2	6	-	2	1/1

Initiative : 2 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 3

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 2, Étiquette (Rue) 1, Voitures 2

Cyberware : Aucun

Équipement : Gilet pare-balles endommagé (1/1) ; deux des punks ont des Defiance T-250 [shotgun, 5 (magasin), plus 5 cartouches, 10G] tandis que les autres ont des Uzi III [mitrailleuse, 24 (chargeur), plus 2 chargeurs, 6M] ; tous portent également un Browning Max-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), plus 10 balles, 9M]

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

VÉHICULES DES PUNKS (2)

Ford Americar (endommagée)

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Pilote
4	40/120	2	0	3	0

Places : 2 sièges baquets à l'avant comme à l'arrière

Portes : 2

Consommation : 2 litres aux 100 km

Réservoir : 30 litres

Coffre : 5 CF

VEHICULE

Type	Moniteur de Condition
Indice	
Maniabilité	Détruit
Vitesse	
Résistance	
Blindage	Dégâts Graves
Signature	
Autopilote	
Montures	Dégâts Modérés
Points d'Ancre	Dégâts Légers

VEHICULE

Type	Moniteur de Condition
Indice	
Maniabilité	Détruit
Vitesse	
Résistance	
Blindage	Dégâts Graves
Signature	
Autopilote	
Montures	Dégâts Modérés
Points d'Ancre	Dégâts Légers

Ces deux véhicules ont connu des jours meilleurs et ça se voit.

Les punks sont des punks, point. Ce ne sont pas des agents commandités par quelque génie du crime pour assassiner les Shadowrunners. Ce ne sont pas les membres d'une équipe de combat envoyée par quelque mégacorporation nébuleuse pour se faire les dents sur eux. Ce ne sont même pas des agresseurs. Ce ne sont que des punks. Et le recours à un quelconque sérum de vérité, sort extra-sensoriel similaire et autre bonne vieille méthode d'interrogation ne révélera rien d'autre. Les Shadowrunners auront peut-être (disons probablement) du mal à le croire, mais ils ont simplement été les victimes d'une violence aveugle.

Selon toute probabilité, les punks auront l'occasion de tirer quelques coups avant de se faire tailler en pièces, mais les Shadowrunners devraient s'en sortir sans même une égratignure. Aucune importance. Une fois le combat terminé, cependant, que les punks soient étalés en bouillie au milieu de la rue ou cramponnés à un véhicule en fuite, le chaos s'installe.

La première conséquence de la fusillade est une panique immédiate. Les passants courent partout, cherchant frénétiquement à se mettre à couvert. Enfin, certains. Ceux qui n'ont pas reçu une balle perdue. Si les punks ont eu l'occasion de lâcher

quelques coups, ils ont touché des passants, qui se vident de leur sang sur le trottoir. Certains ont peut-être même été tués. Cette décision est laissée à votre appréciation.

Le but de cette scène est de montrer aux Shadowrunners les effets de ce genre de violence. Eux s'en sortent probablement indemnes, mais tout le monde n'a pas leur chance. Une personne ordinaire, sans secours médical, meurt rapidement des suites de ses blessures. Une balle, à plus forte raison plusieurs balles reçues successivement, est généralement suffisante pour entraîner une mort instantanée. Et dire que ce genre de fusillade est en train de se généraliser partout à travers Seattle !

Les Shadowrunners sont libres de réagir à la situation comme ils l'entendent. Il faudra un certain temps avant que la Lone Star débordée ne parvienne sur les lieux, et plus longtemps encore avant l'arrivée d'une quelconque assistance médicale d'urgence.

Ces passants sont des gens ordinaires : ils n'ont pas les moyens de s'offrir les services de la DocWagon.

Laissez les Shadowrunners quitter les lieux sans autre complication. Une arrestation par la Lone Star serait tout à fait hors de propos ici.

Reportez-vous directement au chapitre suivant, **Une étoile solitaire**.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners se font massacrer par une poignée de punks comme ceux-là, ils ne méritent pas de vivre cette aventure. Rendez-vous à la Création de Personnages. Allez directement à la Création de Personnages. Ne passez pas par la case Départ. Ne touchez pas 20.000 nuyens.



UNE ÉTOILE SOLITAIRE

L'ENVERS DU DÉCOR

MISE EN PLACE

Cette rencontre prend place peu de temps après les événements du chapitre précédent. Elle ne contient pas l'habituel passage **Dites-le avec des mots** parce que c'est à vous de décider comment l'intégrer dans votre campagne de **Shadowrun** actuelle. Elle dépend beaucoup des relations que les Shadowrunners entretiennent avec la Lone Star. Le fait qu'ils soient amicaux, neutres ou hostiles à son égard (et réciproquement) est le principal facteur qui va déterminer le biais par lequel vous introduirez cette aventure.

Une part importante de l'histoire d'**Elven Fire** est centrée sur le personnage de Koren Thark, un inspecteur troll attaché au Service des affaires de rue (brigade anti-gangs métahumains) de la Lone Star. Thark est profondément remué par la récente flambée de violence qui frappe Seattle et il est convaincu qu'elle n'est pas le fruit d'une simple guerre de territoire. Plus inquiétante encore est à ses yeux la position des responsables de la Lone Star selon laquelle le conflit est une véritable guerre et doit être traité en conséquence. La mobilisation massive des forces de police et la demande personnelle de William Loudon (directeur de la Lone Star à Seattle) auprès du gouverneur Schultz de faire appel à la Garde du Métroplex pour "contenir" la violence font craindre à Thark une explosion de la situation en guerre ouverte dans les rues de Seattle.

Thark a fait part de ses craintes à ses supérieurs, aussi bien directement que par la voie hiérarchique, ce qui lui a valu une réprimande aussi bien publique que privée pour oser remettre en cause la position de la compagnie. Voilà comment il a été amené à risquer sa carrière en décidant d'utiliser des fonds discrétionnaires à sa disposition pour charger des enquêteurs indépendants de démêler la situation. Il a choisi d'enfreindre toutes les règles de sa profession et d'engager des Shadowrunners.

Si l'équipe à laquelle s'adresse cette aventure a entretenu dernièrement des relations assez amicales avec la Lone Star, sans faire l'objet d'aucun Avis de Recherche à Toutes les Unités (tout spécialement ceux qui portent la mention "Tirez à Vue" surligné de rouge fluorescent), l'approche de Thark est plutôt directe. Il utilise les canaux habituels pour contacter les Shadowrunners, en passant par un arrangeur ou autre contact commun pour fixer un rendez-vous. Aux Shadowrunners de choisir le lieu et la date, l'arrangeur se chargeant ensuite de relayer l'information à Thark. Voir plus loin, **Le discours de Thark**.

Si les Shadowrunners sont en froid avec les forces de l'ordre, Thark les contacte par un moyen plus détourné. Il passe par l'intermédiaire du Père William Roe, prêtre luthérien qui dirige un foyer de jeunes à Redmond. Introduisez-le comme une vieille connaissance de l'un des Shadowrunners, quoiqu'il ne soit pas nécessaire qu'il l'ait rencontré la veille.

Nous sommes tous frères

Le premier contact se fait par l'intermédiaire d'un gosse des rues du nom de Wiser, dont le visage au moins est familier à l'un des Shadowrunners. Wiser vient leur dire que le Père Roe désire

leur parler au foyer le soir même. Il peut leur garantir qu'ils n'en seront pas pour leurs frais et peut également les conduire jusqu'au rendez-vous si on le lui demande.

Le foyer se compose d'une salle de réunion et de deux bureaux chichement meublés dans le fond. La grande salle est subdivisée par des rideaux en multiples chambres de fortune où les gamins peuvent se poser pour une nuit. Le Père Roe utilise l'un des bureaux, laissant l'autre à Whisper, le gardien ork du foyer. Appelé Whisper (chuchotement) en raison de son mutisme quasi-perpétuel, le gardien est sur place en permanence. Il vit et dort dans son bureau. Au besoin, donnez-lui les caractéristiques du **mercenaire ork** (**Contacts & Archétypes**, page 8). Si on le cherche, ses armes favorites sont ses poings, puis, par ordre de préférence décroissante, un gros gourdin (7M Étourdissement) ou une antique pétoire AK-47 (traitez-la comme une AK-97) qu'il conserve dissimulée dans sa chambre.

Le foyer est occupé en permanence par 2d6 gosses des rues (**Contacts & Archétypes**, page 21). La plupart sont inoffensifs, mais certains se montrent agressifs ou hostiles pour n'importe quel motif. Vous pouvez les utiliser ou non, à votre choix. Si les Shadowrunners affichent ouvertement leur profession et les raisons de leur présence, certains des gosses les plus aventureux peuvent être intrigués.

La rencontre entre les Shadowrunners et le Père Roe (au besoin, donnez au bon Père les caractéristiques de l'**épicié**, **Contacts & Archétypes**, page 18) peut se dérouler de différentes manières, selon votre humeur et l'attitude des Shadowrunners. Le Père Roe peut, soit se fier au jugement de Thark et les accueillir chaleureusement, soit les considérer comme de vulgaires criminels symbolisant le triste sort qui guette bon nombre de ses petits protégés. Quoi qu'il en soit, son discours se concentre sur le destin des gosses des rues et le fait que la montée de la violence urbaine menace de les entraîner toujours plus nombreux dans son sillage, en tant que victimes innocentes ou comme nouvelles recrues venant grossir les rangs décimés des gangs. Si les Shadowrunners se montrent réceptifs à son altruisme, le Père Roe, rassuré, leur présente Koren Thark (sans d'abord préciser son nom) comme quelqu'un qui partage leur inquiétude. S'ils réagissent de manière négative ou avec cynisme à son discours, il introduit l'inspecteur troll comme un être humain qui comprend la valeur de la communauté et de ses choix.

Dans un cas comme dans l'autre, passez au **Discours de Thark**, ci-dessous.

Le discours de Thark

Pour les caractéristiques de Thark et les détails de son aspect et de ses manières, voyez **Ombres Portées**, page 58.

Thark se présente au rendez-vous avec les Shadowrunners en vêtements civils et légèrement armé, laissant le Mossberg CMDT à la maison. Cependant, il ne fait aucune tentative pour dissimuler son identité. Vous pouvez autoriser vos joueurs à faire un test d'Étiquette pour voir si les Shadowrunners le reconnaissent au moment où il sort du bureau de Whisper. Consultez la table ci-dessous pour en déterminer le résultat.

DEVINE QUI VIENT RECRUTER CE SOIR

Compétence (seuil) : Étiquette (Police) (3) ; (Rue) (5) ; autres (8)

Succès	Résultat
0	Hm, c'est un troll, et du genre coriace, avec ça...
1-2	Il a comme un air familier, mais vous ne pensez pas qu'il soit du même côté de la barricade que vous...
3	La Lone Star. C'est là que vous l'avez vu. Ce type est de la Lone Star.
4 +	Il s'appelle Koren Thark. Il est de l'antigang.

Si les Shadowrunners réagissent avec brusquerie et hostilité, Thark se déclare immédiatement à leur merci, essayant de désamorcer la situation en protestant à grands cris qu'il a *besoin* et pas seulement *envie* de les embaucher. Si les choses menacent de dégénérer, ceci doit vous permettre de les reprendre en mains. Par ailleurs, vous pouvez toujours utiliser le Père Roe et/ou les gosses des rues pour calmer le jeu.

Le discours de Thark est direct. Il est présenté ici à la première personne, sous forme narrative. Vous pouvez le lire à haute voix aux joueurs, le prendre comme source d'inspiration ou l'ignorer purement et simplement, à votre convenance. Si les Shadowrunners utilisent un quelconque sort extra-sensoriel ou autre forme d'analyse de véracité sur Thark, ils constatent que le troll est sincèrement et profondément convaincu de ce qu'il dit.

"C'est assez ironique, non ? Mon contrat avec la Star comporte à peu près autant de clauses parlant de faire respecter la loi et d'observer le règlement de la compagnie qu'il existe de chaînes tri-déo, et pourtant me voilà. Juste pour que vous compreniez à quel point ce que je vais vous dire est important pour moi, je veux que vous sachiez que je perdrais mon job si la Lone Star apprenait ce que je suis en train de faire.

"Je suppose que vous avez noté la montée de la violence chez les gangs ces derniers temps. Difficile de ne pas s'en apercevoir. Il y a seulement quelques heures, les Fetid Vikings ont mitraillé une chorale à Bellevue parce que la sœur cadette de l'un des chefs des Leopard Hearts s'y trouvait. Nos sources prétendent que c'était en représailles d'une attaque des Leopards contre le père d'un des Vikings - ils s'en prennent aux familles, maintenant. Quelqu'un à la Star a prétendu en rigolant que c'était parce qu'il n'y avait plus personne à tuer chez les gangs. Je ne suis pas de cet avis.

"Je pense que ça va finir par vraiment mal tourner. Par un bain de sang. Quelque chose a sauté et maintenant c'est tout le plexe qui est dans la m... On raconte à la Star que le big boss serait allé trouver le gouverneur Schultz et lui aurait demandé de mobiliser la Garde du Métroplex pour régler la situation. Si ça devait arriver, le plexe serait divisé en une série de zones urbaines militarisées, autant d'objectifs stratégiques à contrôler. Les gars de la Métro prendraient position, les gangs décideraient de jouer le tout pour le tout et Seattle serait transformée en champ de bataille. Si vous vous rappelez 2039, croyez-moi - la Nuit de la Fureur n'est rien en comparaison de ce qui se passerait.

"Mais voilà où je veux en venir. Vous vous demandez, pourquoi nous ? La réponse est simple. Les huiles de la Star sont stupides et aveugles. Ouais, ouais, c'est pas nouveau pour vous, hein, les gars ? Bon, ils disent que c'est juste une montée de la violence des gangs, et vu que la plupart des gangsters sont des sans-SIN, personne ne les regrettera quand le couvercle sautera. On va pas pleurer sur quelques motards abattus.

"Moi, je crois qu'il y a autre chose. Je pense que c'est pas simplement une guerre des gangs. Sûr, c'est lié aux gangs, mais il y a plus que quelques rigolos qui se peignent le visage et font la chasse aux couleurs. Je pense qu'il y a des types qui tirent les ficelles et

qui regardent l'incendie se propager. Et si c'est le cas, alors un bain de sang est peut-être exactement ce qu'ils recherchent.

"C'est certainement aussi en relation avec une personne ou un groupe qui se fait appeler Elven Fire. Au cours des deux derniers mois et demi, cet Elven Fire a revendiqué une série d'attaques et d'attentats à travers l'ensemble de Seattle. Ça a commencé par une bombe incendiaire à la Jump House, un repaire pour gosses de riches de Bellevue. Les mots "Elven Fire" ont été retrouvés bombés sur un mur à côté. Une semaine plus tard, un decker a prélevé - les esprits savent comment - un gros paquet de nuyens sur le compte matriciel secret d'un anneau de Séoulpa de Redmond. Il a laissé sa carte de visite derrière lui : un holo muet représentant un elfe portant le vert et le noir des Anciens, environné de flammes.

"Après cet incident, des représentants de la corporation News-Net nous ont contactés, disant que juste avant l'attentat contre la Jump House, ils avaient trouvé un message dans leur système informatique appelant à la purification de la ville par le souffle dévastateur d'un Feu Elfique. Ils avaient pris ça comme une blague.

"Ensuite les attaques contre les gangs ont commencé. Au début, c'était surtout des petits gangs qui se faisaient surprendre sur leur territoire ou dans leur repaire par des elfes aux couleurs des Anciens, avec les mots "Elven Fire" qu'on retrouvait toujours à un endroit ou à un autre. La Star a commencé à s'en inquiéter.

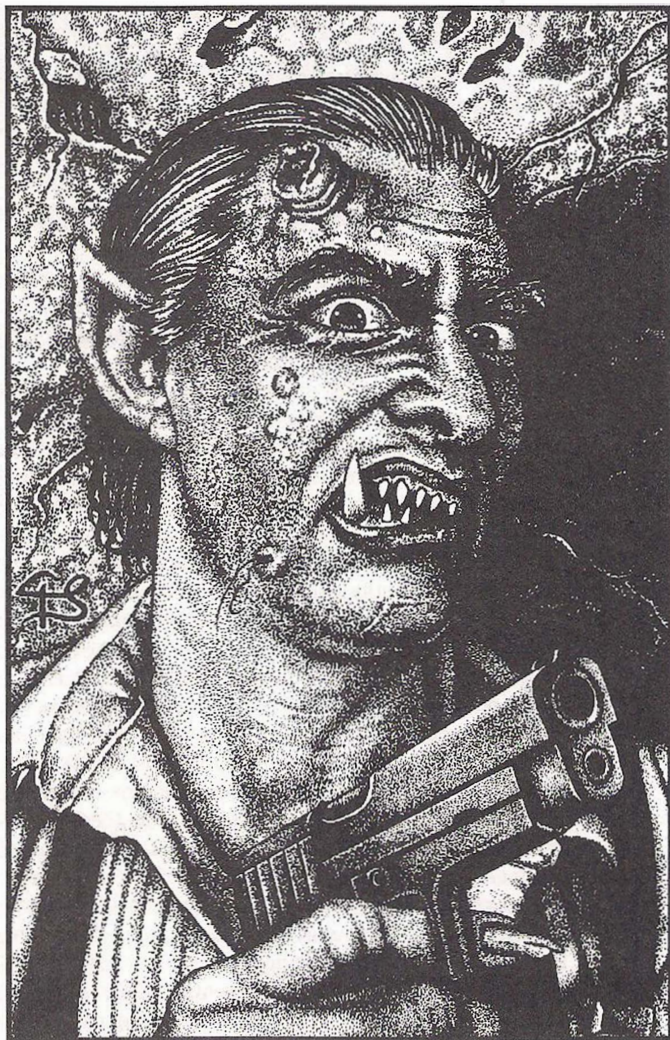
"Voilà environ trois semaines, Elven Fire a décidé de s'en prendre aux gangs importants. Les vieux adversaires des Anciens, les Meat Junkies, les Tigers et les Emerald Dogs font partie de la liste, mais les Red Rovers, les 405 Hellhounds et même les Hallo-weeners et les Black Rains ont également été touchés. C'est là que les premières attaques ont trouvé leur explication. La Jump House était le fief d'un gang de Bellevue appelé les Nova Rich, principalement des gosses de riches pourris de fric qui se servent de l'influence de papa et maman pour éviter la taule quand ils foutent le bordel. La Star n'avait pas établi le lien tout de suite, parce que les Nova Rich eux-mêmes n'étaient pas présents lors de l'attentat, même si leur chef, un certain Baron, se trouvait là incognito.

"Quant à la passe sur le compte coréen, elle visait probablement le gang qui soutenait l'anneau de Séoulpa, à savoir les Leather Devils.

"Les Anciens nient toute relation avec Elven Fire. Certains des petits gangs les croient ou font mine de les croire par crainte et par respect pour eux. Mais les gros gangs ripostent contre les Anciens et ils frappent dur. Ils se font salement accrocher dans l'histoire, d'ailleurs. Les esprits seuls savent où ils se la procurent, mais les Anciens peuvent sortir la grosse artillerie quand ils le veulent.

"Le problème est que ce gâchis ne se limite pas aux Anciens. D'autres gangs considèrent la situation comme un feu vert pour déclencher leurs propres mini-guerres. J'imagine qu'ils se disent que la Lone Star est trop occupée à gérer la crise principale pour s'occuper d'eux, et ils ont raison.

"Comme je le disais, il y a un truc qui sent mauvais là-dedans, mais jusqu'à la nuit dernière, je n'arrivais pas à mettre le doigt dessus. Hier soir, un Shadowrunner amateur local du nom de St. John a rencontré des "partenaires commerciaux" dans un boui-boui appelé le Witches'Circle à Loveland. On pense que les gars en question étaient des yaks du coin. Bref, St. John, sa petite amie et six hommes d'affaires respectables étaient assis autour d'une table quand un type au physique inimitable fait son entrée : grand, baraqué, cheveux argentés, elfe. Il porte les couleurs des Anciens. Avant que personne ne puisse bouger, il sort une mitraillette et arrose la table de St. John. Il vide le chargeur, puis laisse une carte qui dit : "Même ceux qui font peur aux autorités ne sont pas à l'abri du Feu Elfique". Puis il se taille. St. John est sur le carreau, idem pour les yaks, mais il semble que la fille, qui s'appelle Lucinda Tangier, soit parvenue à se débiter. Elle a peut-être été touchée, on n'en est pas sûrs.



"Le coup reprend le modus operandi d'une attaque signée Elven Fire, mais cette fois on a des photos. Un de nos informateurs se trouvait sur place en train de boire un coup. Il regardait justement dans la bonne direction et enregistrait avec son implant vidéo quand l'elfe a ouvert le feu. Il nous a vendu la bande et on l'a analysée.

"Il y a seulement vingt et quelque pour cent de chances que le tireur ait vraiment été un elfe. Ça, plus le fait qu'il agissait *foutrement* vite, m'a convaincu qu'il se trame quelque chose. Les Anciens sortent peut-être du matériel lourd, mais ils n'ont jamais été portés sur le cyberware.

"Vous devinez bien évidemment où je veux en venir. J'ai accès à des fonds discrétionnaires de la Lone Star et je suis prêt à les utiliser pour vous embaucher. La Star veut du sang, et comme le disait l'elfe aux infos ce soir, elle va en avoir, quelles qu'en soient les raisons. Si la Garde du Métroplex se met en position, vous pouvez dire au revoir à la ville, vu que la plupart des gangs mettront de côté leurs inimitiés habituelles pour lui tomber sur le râble. Pour eux, ça sera une situation limpide, la rue contre la Star et la ville. Ce sera une guerre ouverte, aussi simple que ça. Et des gens vont mourir.

"Des gens qui sont des amis à moi, des amis à vous. Et ils ne mourront pas parce qu'ils portent les couleurs d'un gang ou l'uniforme de la Garde. Ils mourront parce qu'ils se trouveront au mauvais endroit au mauvais moment. "Pertes collatérales", comme disent les militaires. Je dis que c'est un terme à la noix pour la mort de passants innocents.

"Si la Garde entre en action, ce sera comme au bon vieux temps à Manille, à Austin, à Port Elizabeth ou à Beyrouth. Je ne veux pas voir ça.

"Et c'est pourquoi je veux vous engager - pour empêcher ce désastre. Je me fous de savoir si vous le faites pour des raisons humanitaires, pour le pognon, parce que ça serait mauvais pour les affaires ou pour les esprits savent quelle raison. La seule chose qui m'intéresse, c'est que vous le fassiez. J'offre 20.000 nuyens à chacun, plus les frais médicaux si vous dites oui tout de suite, et 20.000 de plus par tête si vous m'apportez des preuves suffisantes d'une conspiration ou d'une manipulation extérieure aux Anciens - des trucs que je puisse apporter aux huiles de la Star pour les faire changer de politique.

"Voilà mon offre. On traite ?"

Résolvez les tractations avec Thark par un test d'opposition utilisant pour chaque camp la Négociation contre la Volonté. Celui qui obtient le plus de succès peut ajouter ou retrancher 5 % par succès net au salaire convenu.

Vous pouvez également autoriser un arrangement en nature, Thark pouvant par exemple "effacer par erreur" certains dossiers criminels concernant les Shadowrunners en échange de leur coopération. Cette option nécessite un nouveau test d'opposition de Négociation entre les deux parties. Thark accepte d'annuler un mandat pour chaque succès net obtenu par les Shadowrunners. Si c'est lui qui l'emporte dans le test, les Shadowrunners ne réussissent pas à le convaincre de maquiller les fichiers de la Star.

Une fois un accord trouvé, Thark tend aux Shadowrunners une puce renfermant une copie des éléments qu'il a rassemblés à ce jour, plus la bande vidéo prise au Witches'Circle. Voir le passage suivant, **La Puce de données**. La puce contient également le numéro télécom de la ligne directe de Thark et l'adresse d'une boîte à lettres électronique où les Shadowrunners peuvent lui laisser des informations.

Enfin, Thark offre l'accès aux banques de données de la Lone Star. Si les Shadowrunners ont besoin d'une information spécifique, il peut la chercher dans le système informatique de la Lone Star, mais cela lui demandera du temps. Reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 46, pour davantage de précisions.

Thark insiste pour que les Shadowrunners lui adressent un rapport de progression d'enquête toutes les six heures, soit en l'appelant directement, soit en déposant un message dans la boîte à lettres électronique. S'il se passe plus de douze heures sans qu'il reçoive de leurs nouvelles, il se lance sur leurs traces. Il sait que ce n'est qu'une question de temps avant que le gouverneur ne fasse intervenir la Garde, et il veut utiliser ces rapports fréquents pour nuancer l'évaluation de la situation par les experts de la Lone Star. Sa position et son grade lui assurent qu'une nouvelle expertise sera faite et il espère convaincre le plus rapidement possible ses supérieurs que cette guerre des gangs recouvre quelque chose de plus profond.

Thark ne fait aucune mention de Bright lors de sa première entrevue avec les Shadowrunners, mais commence à faire référence à lui lorsque l'analyste se met à lui fournir de fausses informations (voir **Thark et Bright**, plus bas). Cependant, tant que les Shadowrunners ne lui apportent pas la preuve de sa duplicité, Thark continue à se fier à l'analyse de Bright et peut même céder au découragement si l'enquête ne semble mener nulle part.

La puce de données

Le premier fichier sur la puce de données de Thark est un cliché tridéo montrant les mots "Elven Fire" griffonnés sur les lieux d'un des attentats (voir **Note n°2**). Suivent deux autres photos : la première est celle de Lucinda Tangier, la petite amie portée manquante de St. John, et la seconde est celle de l'assassin du Witches'Circle. Toutes deux sont des agrandissements affinés par ordinateur à partir de l'enregistrement vidéo (voir **Note n°3**). Vient ensuite une copie de la bande vidéo réalisée au Witches'Circle. Elle commence lorsque l'assassin, de toute évidence un elfe habillé aux couleurs des Anciens avec une touche de rouge, ouvre

le feu sur la table de St. John. Il n'est qu'à cinq ou six mètres de sa cible et tient sa mitrailleuse à bout de bras, sans dévier d'un pouce, d'une seule main. Il vide un chargeur entier sur St. John et les yaks avec une précision toute professionnelle. La femme à la table, Lucinda Tangier, s'écroule en arrière et sort du champ de vision. Elle ne réapparaît plus sur la bande. Le meurtrier éjecte son chargeur sans perdre une seconde, apparemment par commande cybernétique, puis le remplace par un autre tout en attrapant au vol le chargeur vide. Il se recule d'un pas, plonge la main dans la poche de son long manteau, en sort un morceau de papier de la taille d'une carte de visite et le jette sur le corps de St. John. Puis, dans un brouillard, il pivote et disparaît. Fin de l'enregistrement.

Chacun peut voir que l'homme utilisait une interface et que ses réflexes étaient probablement améliorés d'une façon ou d'une autre. L'enregistrement vidéo fournit également un autre indice, et de taille : l'un des Shadowrunners a déjà vu l'assassin quelque part, même s'il reste pour l'instant incapable de se rappeler son nom (il s'agit de Michael Dumont). À vous de déterminer lequel d'entre eux a le plus de chances de connaître Dumont ou d'en avoir entendu parler (un mercenaire, par exemple, ou un autre personnage du même ordre), à moins que vous ne préfériez vous en remettre au hasard. Reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 52, pour plus d'informations concernant Dumont. Le Shadowrunner qui le reconnaît peut vous servir à accélérer les choses : plus vite il se souviendra de son nom, plus vite ira l'enquête.

Le quatrième fichier sur la puce de données contient le numéro télécom personnel de Thark (celui de son téléphone-bracelet), ainsi qu'un numéro RTL de Downtown Seattle correspondant à une boîte à lettres électronique.

Les Shadowrunners peuvent débiter leurs investigations à leur guise. Les points de départ les plus évidents sont notamment :

- Battre le trottoir et voir un peu qui sait quoi. Récolter des rumeurs à propos des Anciens, d'Elven Fire et de la cachette de Lucinda Tangier. Reportez-vous à **Contacts**, page 46.
- Aller faire un tour au Witches'Circle. Passez à **Bouillon de Sorcières**, page 20.
- Contacter les Anciens directement. Allez à **La parole des Anciens**, page 25.
- Parler au Yakusa de Loveland. Sautez à **Derrière le voile**, page 30.

THARK ET BRIGHT

Bien que ce ne soit pas décisif dans l'immédiat, la relation de Koren Thark avec Shim Bright doit être claire dans votre esprit pour des raisons d'interprétation. Bright fait office de consultant indépendant dans les affaires elfes auprès de la Lone Star (principalement pour l'anti-gangs métahumains, si bien que Thark traite fréquemment avec lui) et dans le domaine des affaires métahumaines en général auprès du Bureau du Gouverneur. C'est une personnalité connue et respectée du monde politique de Seattle, et on s'attend à ce qu'il se lance un jour dans une carrière politique.

Mais Bright est également une taupe de l'un des nobles de Tir Tairngire. Il a reçu l'ordre de détruire les Anciens et de les remplacer par une organisation similaire en relation avec les opposants du Haut Prince. Il collabore avec les services de renseignements de Tir Tairngire depuis de nombreuses années, travaillant en principe pour le compte du Haut Prince et de la faction régnante en place. Mais en réalité, sa loyauté va aux adversaires politiques du Haut Prince.

En apprenant certaines informations curieuses, comme l'histoire de Dumont, le soutien des Anciens, le trafic d'armes à travers la frontière et les prétentions de St. John selon lesquelles il travaillait

avec un conseiller elfe haut placé, Thark va trouver Bright pour lui demander son opinion. Il se montre circonspect, mais Bright comprend rapidement la nature de ses recherches. En bon espion, sa première réaction est de fournir de fausses informations aux Shadowrunners par l'intermédiaire de Thark.

La première tentative de désinformation de Bright consiste à nier toute relation entre les Anciens et Tir Tairngire. Il explique à Thark que cette rumeur d'un soutien de Tir Tairngire aurait été lancée aux premiers jours de l'existence des Anciens pour décourager leurs adversaires. Selon lui, les Anciens ne seraient rien d'autre qu'un gang des rues comme un autre.

Bright prétend aussi avoir entendu auparavant le terme "Elven Fire" ; ce serait l'un des noms envisagés pour le gang des Anciens lors de sa formation. Il ne saurait être question de branche dissidente et l'usage de ce nom pour une opération relève, de toute évidence, de la private joke.

Bright nie avoir connaissance du moindre centre de "rééducation" à Tir Tairngire et doute sérieusement qu'il en existe un. Il assure à Thark que le climat politique et social du Tir ne le permettrait pas.

Il rejette également les allégations de St. John affirmant qu'il travaillait avec un officiel de la ville elfe, parlant de "vantardises de truand".

Ayant fourni à Thark tous les faux éléments qui lui semblent nécessaires, Bright commence à devenir nerveux. Son plan pour détruire les Anciens a entraîné une guerre des gangs à grande échelle, et la mobilisation de la Garde du Métroplexe rendrait sa tâche de constituer une nouvelle organisation de substitution extrêmement difficile. Il n'aime pas du tout la tournure prise par les événements.

Si Thark vient le trouver en racontant que les Shadowrunners ont rencontré les chefs des Anciens sans rien pouvoir en tirer d'important, ou pire encore, qu'ils ont découvert certaines choses en contradictions avec les fausses informations que Bright lui a données, ce dernier cède à la panique et lance un contrat sur la tête de Thark et des Shadowrunners. Dans ce cas, reportez-vous à **Interdiction**, page 36. Si la situation se dégrade encore, Bright essaie de rentrer à Tir Tairngire. Passez à **Adieu mes jolis**, page 41.

ANTIVIRUS

Comme dans la plupart des aventures, le principal danger qui vous guette ici est que les Shadowrunners refusent le travail. Dans ce cas, Thark quitte le foyer en laissant son offre en suspens. Les Shadowrunners peuvent toujours le rappeler s'ils changent d'avis.

Vous pouvez encourager ce renversement d'attitude en leur peignant la dégradation constante de la situation à Seattle. Les accrochages meurtriers comme celui présenté à **Rencontre au coin de la rue** deviennent de plus en plus fréquents, frappant non seulement les Shadowrunners, mais aussi des personnes qu'ils connaissent et, peut-être, qu'ils aiment. Certains peuvent même trouver la mort dans l'un de ces attentats.

Finalement, la Garde du Métroplexe entre en action et Seattle se transforme en zone de guerre comme Thark l'avait prédit. À ce stade, il est trop tard pour intervenir. Les Shadowrunners sont confrontés au défi sans précédent d'exercer leur métier au milieu d'un champ de bataille. Le nouveau visage de Seattle constitue sans aucun doute une intéressante toile de fond pour leurs futures aventures.

Les Shadowrunners peuvent également décider de mener l'enquête de leur côté, sans l'aide de Thark. Les éléments du scénario n'en sont guère modifiés, à ceci près qu'ils se privent de l'accès aux informations de la Lone Star.

BOUILLON DE SORCIÈRES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ouaip, c'est bien là, le Witches'Circle. Vous apercevez l'enseigne au néon à quelques blocs en avant. "Tendez une minute. Une enseigne au néon ? Ouaip, et une file d'attente, aussi. Évidemment, l'endroit est célèbre, maintenant. Tout le monde veut y aller.

Affichant votre plus beau sourire mets-toi-en-travers-de-mon-chemin, toi-aussi-tu-seras-célèbre, vous vous frayez un chemin à travers la cohue des touristes et vous approchez de l'entrée. Là, un ork vieillissant habillé comme un Shadowrunner de carnaval fronce les sourcils en vous voyant, cligne des yeux puis se met à pâler comme la peur commence à le gagner.

"Qu'est-ce que je peux faire pour vous ?" demande-t-il poliment.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le Witches'Circle était sur la pente descendante, mais la mort très spectaculaire de St. John lui vaut un regain d'activité. La grande salle unique du club est pleine de tables, faisant office de minibars et pouvant chacune accueillir une douzaine de clients. À une extrémité de la salle se tient une petite scène, devant une piste de danse tout aussi modeste pour ceux qui recherchent ce genre de distraction. La lumière indirecte projette d'étranges ombres sur le visage des clients, et la combinaison d'un éclairage au sol minimal et des fumigènes plonge le club dans une pénombre permanente.

Cette apparence presque rustique recouvre, en fait, une installation assez sophistiquée. Le système audio est un modèle dernier cri, même si, à la différence de boîtes plus importantes, le Witches'Circle ne dispose d'aucun appareillage vidéo et autres systèmes d'éclairage pour l'accompagner. Simon Johnson, le patron, possède la totalité du bâtiment. Au fil des ans, il a modifié plusieurs fois le décor et l'atmosphère de son établissement pour s'adapter au goût changeant du public.

La mort de St. John lui a d'abord fait craindre de perdre le peu de clientèle qui lui restait. Cependant, peu de temps après le meurtre, il a vu les clients faire la queue devant chez lui avant même l'heure d'ouverture officielle. Désireux comme toujours de se plier aux volontés les plus sinistres des clients, Johnson a pris l'initiative d'ouvrir plus tôt et de fermer plus tard. La table où St. John s'est fait tuer a été entourée d'un cordon et fait office de curiosité locale macabre.

Les clients traitent l'arrivée des Shadowrunners comme un élément de l'atmosphère du club et ne leur accordent guère d'importance. Le personnel, en revanche, montre une nervosité de circonstance. Thorton, le vider ork à la porte, essaye de les décourager d'entrer mais ne s'interpose pas s'ils forcent le passage. Une fois à l'intérieur, les Shadowrunners sont rapidement accueillis par la serveuse, qui se présente sous le nom de Shannon et les installe dans un box (ou plusieurs, au besoin). Ils peuvent l'interroger immédiatement ou attendre une meilleure occasion.

Donnez aux membres du personnel du Witches'Circle les caractéristiques du **piéton**, page 26 de **Contacts & Archétypes**, sans ajouter aucune Compétence ou capacité spéciale. Interrogés à propos de la mort de St. John, les employés fournissent la version des

événements transmise par les médias, sans en dévier d'un pouce. Si les Shadowrunners insistent, ils battent en retraite, de toute évidence nerveux mais peu désireux ou incapables d'ajouter quoi que ce soit à leur histoire.

Tôt ou tard, intrigué par les questions que les Shadowrunners posent à son personnel ou appelé par eux, Simon Johnson s'approche de leur table et leur demande de le suivre dans son bureau. Si les Shadowrunners semblent craindre un traquenard, Johnson s'esclaffe ouvertement et dit : "Même si je suis bien certain qu'il y a un lien entre l'assassinat de St. John et ma bonne santé financière actuelle, je pense que persister dans cette stratégie commerciale serait mauvais pour ma santé personnelle."

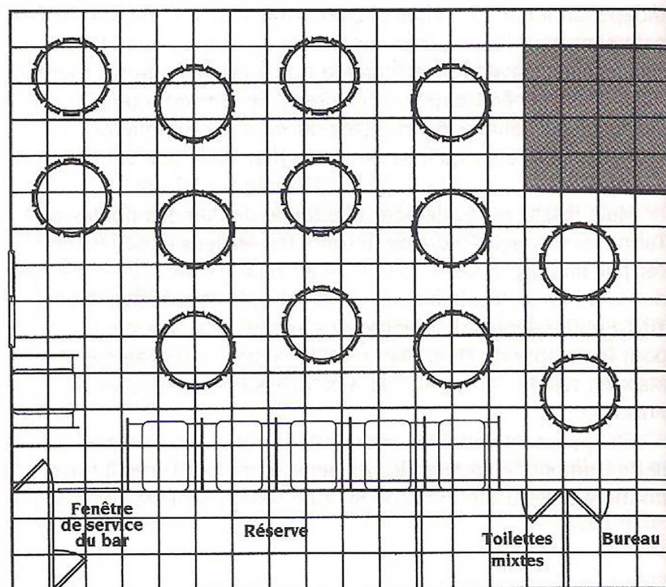
Donnez à Johnson les caractéristiques du **propriétaire d'un club**, page 27 de **Contacts & Archétypes**. Il n'est accompagné d'aucun garde du corps, mais la plupart des membres de son personnel ont le doigt sur le PANICBUTTON.

Lorsque tout le monde est réuni dans son bureau, Johnson demande immédiatement aux Shadowrunners pourquoi ils s'intéressent à la mort de St. John. Selon leur réponse et leur attitude envers lui, il peut décider ou non de les aider. Il sait que le Yakusa recherche Lucinda Tangier et qu'il court un gros risque en la cachant, mais il est également conscient que l'aide qu'il lui apporte ne suffit pas. Si les Shadowrunners semblent un tant soit peu disposés à prêter main-forte à la jeune femme, Johnson les conduit

THE WITCHES' CIRCLE

□ = 1 mètre

○ Tables entourées de 10-12 sièges



usqu'à elle. La seule autre information dont il dispose recoupe les renseignements dont les Shadowrunners disposent déjà.

Ce que Johnson ignore, c'est que le clan yakusa des Whispering Nights a planté un microphone sans fil d'indice 3 dans son bureau. Si les Shadowrunners procèdent à un balayage électronique de la pièce, faites un test d'opposition en mesurant l'indice de leur appareil de détection à celui du mouchard. Si c'est le premier qui l'emporte, les Shadowrunners découvrent le micro. Dans le cas contraire, ils ne détectent rien. Une fois repéré, le micro peut être coupé sans aucune difficulté.

Si le micro demeure actif, les Whispering Nights ne tardent pas à envoyer des membres du gang des Tigers au Witches'Circle. Parce que le Yakusa en place plusieurs à proximité, par mesure de précaution, ils sont très rapidement sur les lieux. Ils peuvent alors prendre les Shadowrunners en filature au moment où ils quittent le club, en espérant remonter grâce à eux jusqu'à Lucinda Tangier.

Si Johnson ne leur révèle pas où se cache Lucinda Tangier, les Shadowrunners passent à côté de leur seule occasion de le découvrir et la jeune femme sort définitivement de cette aventure. À vous de décider de son sort. À moins qu'elle ne soit capturée par le Yakusa, auquel cas elle peut devenir l'enjeu de futures négociations entre les Whispering Nights et les Shadowrunners.

LUCKY LUCINDA

Si Johnson choisit de faire confiance aux Shadowrunners, il les entraîne vers la porte de derrière et les fait sortir dans la ruelle. Il possède, une cinquantaine de mètres plus loin, un entrepôt d'aspect délabré dans lequel il pénètre avant d'appeler : "Lucinda, j'ai avec moi des personnes auxquelles je crois que tu devrais parler." Quelques instants plus tard, Lucinda Tangier sort de l'ombre. C'est la femme qui apparaît sur la puce de Thark. Pour ses caractéristiques et sa description, reportez-vous à **Ombres Portées**, page 61.

Lucinda Tangier, née Lucinda Mari Adler, est la fille d'Owen T. Adler, le magnat du mobilier en plastique de Bellevue. Lasse de fréquenter des gens qui l'apprécient uniquement pour l'argent de son père, elle s'est mise à traîner dans les Barrens et à jouer les

sans-SIN. Elle a rapidement fait la rencontre d'un Shadowrunner en fin de parcours du nom de St. John. Ce fut immédiatement le coup de foudre. Elle a commencé à lui consacrer de plus en plus de temps. Son amour était véritablement aveugle et elle n'a jamais rien su de ses activités illégales.

Voilà peu, il a montré des signes de nervosité inhabituelle, puis a cherché à se planquer. Au début, Tangier trouvait génial de jouer les criminels en cavale, mais elle s'est rapidement fatiguée des plats réchauffés au micro-ondes et des puces simsens de location. Alors qu'elle se préparait à mettre un terme à cette histoire, St. John lui a annoncé que tous ses problèmes étaient résolus et qu'il était de nouveau dans la course. Il a invité Lucinda à s'habiller pour sortir et à venir le voir conclure un accord. Excitée par la perspective d'assister à un rendez-vous d'affaires, comme elle avait l'habitude de le faire avec son père, Lucinda s'est exécutée. Elle a été impressionnée par le Witches'Circle, mais rien ne l'avait préparée à la violence soudaine. Traumatisée par cette expérience, elle cherche aujourd'hui à venger la mort de son amant ou, tout à moins, à comprendre les raisons de son assassinat.

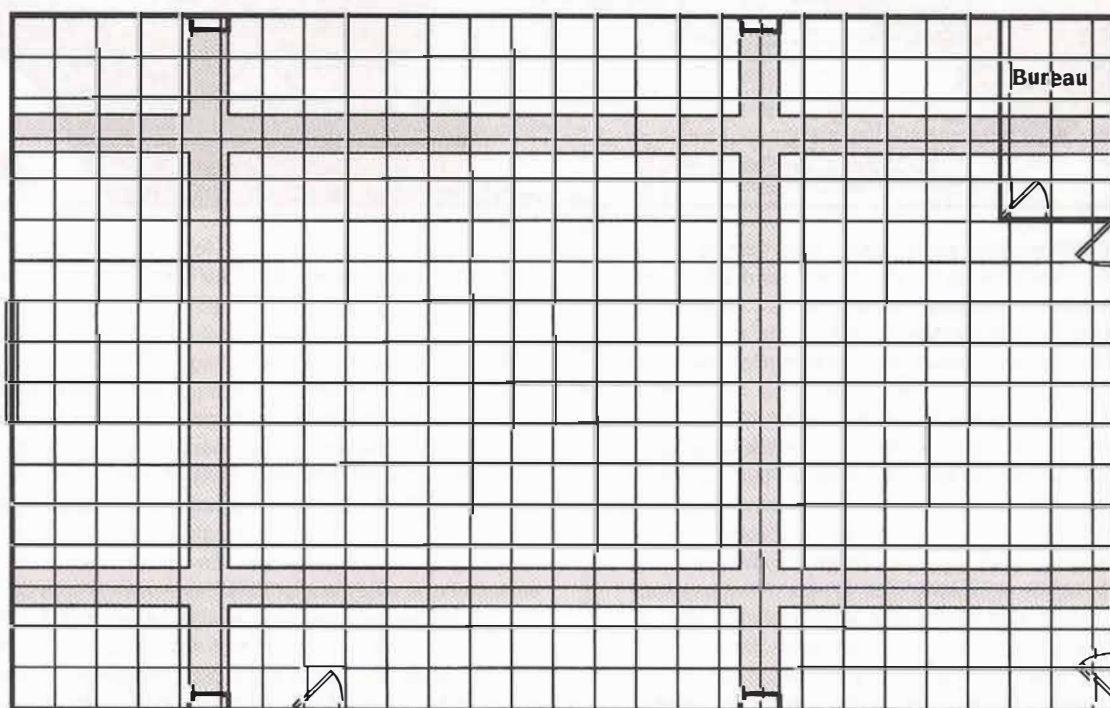
À ce stade de l'aventure, les Shadowrunners ne sont pas forcément au courant de la récompense offerte par Adler Plastics pour le retour de Lucinda Mari Adler ni que le Yakusa la recherche. Tangier refuse de retourner chez elle et ne veut absolument pas entendre parler du Yakusa. Son unique obsession est d'élucider le mystère de la mort de St. John. Elle est prête à recourir à la corruption, à la menace et même à la force pour éviter que les Shadowrunners ne la remettent à l'une ou l'autre des deux parties. S'ils insistent pour essayer, elle tente de leur fausser compagnie. Simon Johnson lui prête alors son concours.

Habilement interrogée, Tangier révèle aux Shadowrunners tout ce qu'elle sait à propos de St. John et du rendez-vous. Voici les éléments dignes d'intérêts qu'elle est susceptible de dévoiler.

- Elle sait que St. John, avant de se planquer, était en cheville avec un officiel elfe haut placé en relation avec la municipalité. Il n'a jamais révélé l'identité de son employeur ni la nature de son travail, mais simplement qu'il effectuait des "missions spéciales" pour le compte de l'officiel.

L'ENTREPÔT

■ = Passerelle suspendue □ = Échelle d'accès □ = 1 mètre





- Le début de la période "profil bas" de St. John correspond à la date de l'attentat contre la Jump House. Cette information sera peut-être difficile à obtenir, car Tangier n'est pas au courant de l'affaire et ne fait pas la relation avec St. John. Elle dit simplement qu'il a commencé à se planquer voilà environ deux mois et demi.

- Immédiatement avant le début de sa période "profil bas", Tangier se souvient d'un coup de téléphone reçu par St. John, au cours duquel il a répété à plusieurs reprises : "Je ne savais pas qu'il était là. Comment j'aurais pu savoir ?"

- Voilà quelques jours, alors qu'il préparait la rencontre avec les hommes du Yakusa (ce n'est qu'après sa mort que Tangier a su qu'ils étaient du Yakusa), St. John lui a dit : "Je sors de mon cocon, mon cœur. Je vais négocier des secrets, des secrets très anciens" (il avait l'air de particulièrement apprécier ce bon mot). Il n'a pas eu l'occasion de révéler aux membres du Yakusa les raisons de la rencontre, si bien qu'ils ignorent tout de ses relations avec les Anciens.

- Au moment du meurtre, St. John a levé la tête et, un bref instant, juste avant que les balles ne l'atteignent, Tangier pense avoir vu dans ses yeux qu'il connaissait l'assassin.

- Elle n'a eu qu'un aperçu fugitif du meurtrier mais le décrit comme un individu glacial, presque un zombi, sans la moindre émotion dans le regard. Questionnée sur sa race, elle répond sans hésiter : "Humain". Même confrontée à sa photo (qui la bouleverse quelque peu) montrant un aspect extérieur incontestablement elfe, elle persiste à dire que l'homme était humain et répète qu'il était "froid comme la mort" (une analyse astrale suivie d'un test de Perception (6) révèle que Lucinda Mari Adler est magiquement active, quoique sans le savoir. En ce bref instant de forte tension émotionnelle, elle a analysé instinctivement l'aura du meurtrier).

- Le lendemain du meurtre, l'appartement de St. John a été retourné de fond en comble par des cambrioleurs inconnus, puis placé sous scellés par la Lone Star. Tangier est certaine que tout document qu'il aurait pu conserver a disparu depuis longtemps.

BOUILLON DE SORCIÈRES

Les renseignements précédents devraient être soutirés à Tangier au cours de la conversation, à condition que les Shadowrunners lui posent les bonnes questions. Si vous êtes d'humeur magnanime, vous pouvez légèrement orienter la discussion de façon à vous assurer que les joueurs ne passent pas à côté de certaines informations importantes.

Dans l'intervalle, les Tigers se mettent en place. Ils tentent de surprendre les personnes présentes dans l'entrepôt, de s'emparer de Tangier et de l'amener aux Whispering Nights (ils sont trop loin pour surprendre la moindre bribe de conversation). Jouez la situation en fonction des mesures de précaution éventuellement prises par les Shadowrunners pour garder l'entrepôt pendant leur entretien avec Tangier. Les Tigers tentent de procéder à l'encercllement des personnages avant de les engager au combat rapproché.

CHEF DES TIGERS

Co 4 (6) **R** 4 **F** 4 (6) **Ch** 2 **I** 2 **V** 4 **E** 6 **M** 6 **R** 3 (4) **Armure** 2/1

Initiative : 4 + 2d6

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 6, Armes de Jet 6, Athlétisme 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Yakusa) 5, Furtivité 6, Interrogation 2

Pouvoirs d'adepte : Combat à Mains Nues Amélioré 2, Constitution Améliorée 2, Force Améliorée 2, Réaction Améliorée 1, Mains Mortelles (6M), Réflexes Améliorés 1

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Browning Max-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), plus 30 balles explosives, 9MJ, 4 shurikens (5L), bâton (8M Étourdissement, + 2 d'Allonge)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

MEMBRE DU GANG DES TIGERS (6)

Co 4 **R** 5 **F** 3 **Ch** 3 **I** 3 **V** 3 **E** 6 **M** - **R** 4 **Armure** 2/1

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 3, Armes de Jet 3, Athlétisme 3, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 3

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Browning Max-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), plus 12 balles explosives, 9MJ, 4 shurikens (3L), bâton (5M Étourdissement, + 2 d'Allonge)

Les Tigers ne vont pas se faire tuer pour accomplir leur mission. Confrontés à trop forte partie, ils se replient en essayant d'achever les blessés qu'ils ne peuvent pas emporter avec eux. Ils ne sont au courant de rien et savent simplement qu'ils ont ordre de trouver Lucinda Tangier et de l'amener devant les huiles des Whispering

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

Nights. Ils connaissent la punition en cas d'échec : une centaine de coups de fouet en présence de leur maître.

Dès qu'ils ont récupéré Tangier, ils ne se préoccupent plus des Shadowrunners. Ces derniers peuvent ainsi comprendre que les Tigers opèrent pour le compte du Yakusa, ce qui devrait les conduire sur la piste des Whispering Nights. L'adresse du siège du clan peut facilement être obtenue auprès de Koren Thark ou, plus simplement, en posant des questions dans le milieu de Loveland. Si les Shadowrunners adoptent cette dernière solution, demandez aux joueurs un test d'Étiquette (Rue) (4) et reportez-vous à **Derrière le voile**, page 30.

Une fois débarrassés des Tigers, les Shadowrunners doivent décider du sort de Lucinda Tangier. Johnson, craignant maintenant pour sa propre vie, ne veut plus continuer à la couvrir. Si les Shadowrunners refusent eux aussi de la protéger, elle disparaît dans la nuit et sort de cette histoire, à moins que vous ne souhaitiez la faire réapparaître plus tard. Si, en revanche, ils la prennent à leur charge, le Yakusa continue de la chercher, sauf tournure imprévue prise par les événements. À vous d'en décider en vous appuyant sur les actes des Shadowrunners et sur l'issue de certaines rencontres comme celles détaillées dans **Derrière le voile**, page 30. Toutes les six heures dans l'aventure, lancez 2D6. Sur un résultat de 5 ou inférieur, le Yakusa découvre la cachette de Tangier et

envoie un deuxième groupe de Tigers identique au premier pour la capturer. Continuez à faire ce jet jusqu'à ce que Tangier soit faite prisonnière ou que les événements n'amènent le Yakusa à renoncer. Vous pouvez augmenter ou diminuer le seuil de réussite en fonction du soin apporté par les Shadowrunners à cacher Tangier.

Une fois réglé la question de Tangier et le sort des Tigers, reportez-vous à **La parole des Anciens**, **Derrière le voile** ou **Le magnat du plastique**, selon la piste que les Shadowrunners décident de suivre.

ANTIVIRUS

Ce qui peut arriver de plus grave à ce stade de l'aventure est que les Shadowrunners se fassent étriller par les Tigers. Mais comme ces derniers se battent à l'ancienne, au corps à corps, les Shadowrunners devraient en être quitte pour quelques contusions, même si le chef de la bande demeure un peu plus dangereux que les autres. S'ils ne tirent aucune information de Lucinda Tangier, ils peuvent toujours se renseigner au chapitre **Contacts**.



LA PAROLE DES ANCIENS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Utilisez ce texte en conjonction avec le paragraphe *Sur les quais*.

C'est bien l'endroit et c'est bien l'heure. Les rues sont paisibles, ou du moins autant qu'elles peuvent l'être ces derniers temps. Les échos sporadiques de fusillades dans le lointain alternent avec le bullement occasionnel d'une sirène ou le battement des pales d'un hélicoptère.

À l'autre bout de la rue, une grosse cylindrée tourne le coin. Sa conductrice, portant des habits en cuir verts et noirs, arrête sa moto sans vous quitter des yeux. Elle attend.

Quand vous avancez vers elle, elle tourne sa moto pour vous guider. Vous suivez et, quelques blocs plus loin, d'autres Anciens rejoignent votre formation, puis d'autres encore. Ce qui avait commencé comme un petit groupe discret se transforme en marée de vert, de noir et d'acier qui vous emporte à travers les rues de Seattle. À l'occasion, deux ou trois motards se détachent de la bande et se lancent à la poursuite de quelque adversaire invisible.

Vous débouchez enfin avec l'armée d'elfes sur le front de mer de Tacoma, passez des entrepôts et des réserves puis franchissez les portes d'un quai désert. La femme vous précède sur la jetée.

L'armée ne suit pas. Certains de ses membres restent visiblement sur place, pour protéger et défendre le périmètre, mais la plupart continuent leur route, probablement pour regagner leur poste, ailleurs dans les rues de Tacoma. Le bruit des moteurs s'éloigne dans le lointain.

À l'extrémité de la jetée, trois motards vous attendent auprès de leurs machines.

L'ENVERS DU DÉCOR

MISE EN PLACE

Les Shadowrunners ont plusieurs possibilités d'arranger une rencontre avec les Anciens. Certaines sont exposées ci-dessous, mais les joueurs peuvent facilement en imaginer d'autres.

Entremise d'un contact

Les Shadowrunners peuvent connaître quelqu'un en relation avec les Anciens. Dans ce cas, demander une audience avec leurs chefs est relativement aisé. Vous pouvez modifier les événements en conséquence. À partir de l'instant où les Shadowrunners font leur demande, une entrevue peut être mise en place en 2D6/2 heures.

Quelle que soit la relation des Shadowrunners avec les Anciens, Green Lucifer se montre réticent à parler de ce qu'était sa vie avant de rejoindre le gang.

Requête indirecte

Si, au cours de leur enquête, les Shadowrunners discutent avec un membre des Anciens à propos des récents événements, ils peuvent être invités à rencontrer les chefs du gang. Comme indiqué au chapitre **Contacts**, page 46, ceci ne se produit que s'ils établissent une relation de confiance avec le gangster en question. À la suite de quoi, il faut compter 1D6 + 4 heures avant qu'une rencontre puisse être arrangée.

Requête directe

Les Shadowrunners ont également la possibilité de contacter directement les Anciens. Pour que leur demande d'une entrevue soit prise au sérieux, ils doivent réussir un test d'Étiquette (Rue) (4). Un Shadowrunner elfe peut diminuer le seuil de 1. En cas de réussite, un rendez-vous est arrangé en 2d6 + 4 heures, moins un nombre d'heures égal au nombre de succès obtenus.

En cas d'échec, le gangster contacté fait son rapport au gang. Si une rencontre avec les Anciens devient nécessaire plus tard dans l'aventure, vous n'avez qu'à considérer que les chefs du gang ont réfléchi à la demande des Shadowrunners et se sont finalement décidés à les rencontrer.

SUR LES QAIS

Après la première prise de contact, il reste à convenir d'une heure (en fonction de la méthode d'approche, voir plus haut) et d'un endroit (sur Highland et Terry, près de Lake Union). Une Ancienne vient y retrouver les Shadowrunners comme indiqué au paragraphe **Dites-le avec des mots**. Elle les conduit à travers Seattle, rassemblant toujours davantage d'Anciens au fil du trajet, jusqu'à ce que la bande parvienne sur les quais de Tacoma.

Ayant amené les Shadowrunners à bon port, "l'armée" des Anciens se disperse et s'éparpille à travers la ville pour défendre les intérêts des elfes et du gang. Un petit groupe se poste en protection à l'entrée du quai. C'est lui qui repère l'approche des Meat Junkies et qui les engage en premier.

LA RENCONTRE

Trois Anciens attendent les Shadowrunners sur la jetée : Sting, le chef du gang, son second Green Lucifer et un troisième membre important du nom de Falchion, qui a fait récemment une apparition dans un reportage télévisé. Viper, le guide des Shadowrunners, les accompagne jusqu'au bout et descend de moto en même temps qu'eux. Les présentations sont faites de part et d'autre.

C'est Green Lucifer qui conduit la discussion. Sa première question concerne la raison de cette entrevue. Aux Shadowrunners de convaincre les Anciens qu'ils peuvent aider à mettre un terme à la violence et que, à un degré ou un autre, les deux partis sont du même bord. Green Lucifer se montre sceptique et suspicieux, mais Sting les écoute avec attention. Cependant, il est inutile d'aller trouver les Anciens avant d'avoir découvert certaines informations déterminantes.

Jouez l'attitude et les réactions des Anciens en vous basant sur les informations fournies par les Shadowrunners. Voici ce que chacun des gangsters présents sait ou croit savoir de la situation.

Sting

Sting pense qu'Elven Fire est un groupe d'Anciens séparatistes qui, pour une raison ou pour une autre, s'opposent à la nouvelle orientation prise dernièrement par le gang. Elle croit que cette opposition remonte bien avant son accession à la tête du gang et qu'elle est liée aux activités mercenaires des Anciens ainsi qu'à l'affaiblissement de leurs relations avec Tir Tairngire. Elle a tenté, mais sans succès, de consolider à nouveau ces relations (elle ignore qu'une cabale d'adversaires du Haut Prince lui fournit de fausses informations concernant les activités du gang. Le Haut Prince, par ailleurs, n'appré-

cie guère les activités mercenaires des Anciens ni le fait que Green Lucifer ait accédé si rapidement à une telle position de pouvoir).

Sting a multiplié les tentatives de pourparlers avec Elven Fire, sans réussir jusqu'ici à les contacter. Elle ne comprend pas pourquoi ce groupe déclarerait une guerre à outrance aux Anciens. Elle croit que ses membres sont exclusivement elfes, avec deux ou trois ex-Anciens à leur tête et beaucoup d'autres dissimulés dans leurs rangs.

Si les Shadowrunners réfutent ses théories sur Elven Fire, elle leur demande d'étayer leurs accusations. Au fur et à mesure qu'on lui expose des faits reliant Elven Fire à des forces extérieures aux Anciens, sa perplexité va croissant.

Green Lucifer

Green Lucifer soupçonne ce qui se passe en réalité, mais il est conscient qu'en dévoilant ses doutes il trahirait ses propres activités. Il croit être à l'origine des problèmes actuels des Anciens mais pense que la faction Elven Fire n'est en rien liée à ses plans, qu'elle s'est développée spontanément, même si elle est maintenant soutenue par le Tir. Il ignore qu'Elven Fire est une création de Shim Bright et de ses maîtres de Tir Tairngire.

Green Lucifer était présent à la réunion à la Jump House avec Mitchell "Baron" Corbin, chef des Nova Rich, lorsque St. John et Dumont ont lancé leur attaque. Les deux seules personnes au courant ont péri dans l'attentat (rappelez-vous, St. John a loupé son coup ; il ignorait que Green Lucifer se trouverait là, pensant tomber sur un lieu de réunion du gang des Nova Rich). Lui et Sting pensent que l'attentat de la Jump House, la première attaque signée Elven Fire, était dirigé contre lui et visait à décapiter la direction du gang. Ils croient que, suite à cet échec, Elven Fire a étendu ses activités à d'autres secteurs pour amener les autres gangs de Seattle à faire son sale boulot à sa place.

Green Lucifer vit également dans la crainte constante que les membres d'Elven Fire découvrent que c'est lui qui a tué Wasp au cours de la bataille contre les Meat Junkies. Ça n'aurait pas été difficile à déterminer : Wasp a été tué par une arme de calibre supérieur à celui de l'AK-97 du sniper ork, mais équivalent à celui du fusil de précision Ranger Arms SM-3 utilisé par Green Lucifer. Cependant, personne ne s'est donné la peine de procéder à l'examen balistique du projectile, car tout le monde était persuadé que c'était bien l'ork qui avait abattu le chef des Anciens. Quant à la Lone Star, cette affaire est le cadet de ses soucis.

Si les Shadowrunners établissent la preuve que l'un des assassins d'Elven Fire est un humain, Green Lucifer tombe des nues. Confronté à la photo de Michael Dumont au Witches' Circle, il reconnaît l'un des agresseurs de la Jump House. Cette information, plus que toute autre, est susceptible de convaincre les Anciens de conclure une alliance avec les Shadowrunners.

Viper et Falchion

Viper et Falchion sont tous deux des combattants de la rue. Bien qu'obéissant aux ordres dans le cadre de l'organisation des Anciens, ils sont capables de réflexion personnelle. La loyauté de Falchion envers Sting et Green Lucifer est plus profonde que celle de Viper, la jeune femme étant dans le gang depuis moins longtemps. Tous deux prêtent une oreille attentive aux arguments des Shadowrunners et aux réponses et contre-arguments de Sting et de Green Lucifer.

Aucun des deux Anciens n'intervient à ce stade de l'aventure, mais ils se souviennent de ce qui a été dit et peuvent, le cas échéant, transmettre l'information aux autres membres du gang, spécialement tout renseignement qui intéresse la survie des Anciens dans leur ensemble. Vous pouvez utiliser ces deux personnages afin de tisser des intrigues politiques au sein des Anciens pour la suite du scénario ou en prévision d'une aventure future.

Viper et Falchion ont les caractéristiques standard des combattants des Anciens détaillés page suivante.

Elven Fire

Si les Shadowrunners laissent entendre qu'ils savent quoi que ce soit au sujet d'Elven Fire, et tout particulièrement s'ils donnent à croire qu'ils soupçonnent le groupe d'être une faction concurrente interne ou extérieure aux Anciens, le ton change. Sting les bombarde de questions à ce sujet, tandis que Green Lucifer commence à jurer violemment en elfe et à invoquer des malédictions complexes sur Elven Fire.

Si les Shadowrunners jouent le jeu correctement, Sting et Green Lucifer admettent le peu de chose qu'ils savent sur la situation en cours (Green Lucifer, à moins d'être menacé de révélations précises sur son passé, s'en tient cependant à la version officielle de l'histoire).

Elven Fire est, en réalité, une faction rivale des Anciens, apparemment composée d'ex-membres aussi bien que de membres actuels qui dissimulent leurs véritables sentiments. Les Anciens en connaissent l'identité de deux ou trois, mais se sont révélés jusqu'ici incapables de les localiser. Voilà deux mois et demi, Elven Fire a tenté d'assassiner Green Lucifer à la Jump House. Hors du gang, personne, à l'exception de quelques Nova Rich aujourd'hui décédés, ne savait qu'il serait présent. Le coup a donc nécessairement bénéficié de complicités internes.

Suite à cet échec, Elven Fire a étendu ses actions pour tenter d'amener les autres gangs à faire son sale boulot à sa place. Sting et Green Lucifer pensent que son objectif est de démanteler l'organisation des Anciens, pour ensuite prendre sa place, recoller les morceaux et conclure de nouveaux pactes et accords avec les autres gangs. Ils trouvent ce plan naïf et stupide, car il risque simplement de plonger la ville dans une guerre à grande échelle.

La dernière attaque d'Elven Fire contre le Yakusa est, dans un sens, un geste plus habile et, dans un autre, l'acte le plus maladroit qu'il ait fait à ce jour. Le Yakusa va tomber vite et fort sur le râble des Anciens, offrant au gang le combat le plus redoutable qu'il ait jamais livré. En cas de réussite, les Anciens seront de l'histoire ancienne et d'autres viendront prendre leur place. Mais le clan régnant du Yakusa de Seattle, les Dungeness Crabs, risque de ne pas apprécier et de soumettre les nouveaux arrivants à une pression constante (ce n'était que St. John que visait Shim Bright en envoyant Michael Dumont. Il n'a jamais voulu impliquer le Yakusa, même si sur le coup ça ne paraît pas un si mauvais résultat).

Les Anciens redoutent le déchaînement de violence qui se prépare au sein des gangs et s'inquiètent bien évidemment de la menace croissante d'une intervention de la Garde du Métroplex. En aucun cas ils ne veulent d'une ville placée sous loi martiale, même si cette dernière met un frein temporaire aux hostilités inter-gangs. Sting est prête à traiter avec les Shadowrunners si leur offre lui semble sincère, particulièrement s'ils apportent aux Anciens des informations de valeur. Green Lucifer doit songer à ses propres intérêts et se montre donc moins coopératif.

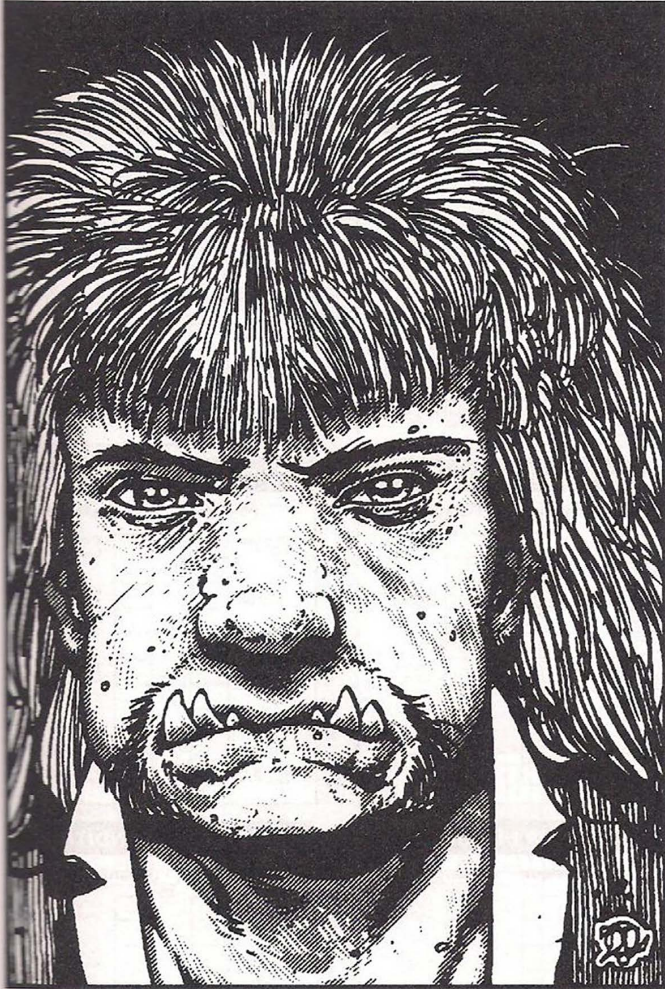
Il suggère que les Shadowrunners poursuivent leur enquête en restant en contact permanent avec lui (il espère ainsi être en mesure d'intercepter toute information qu'ils pourraient détenir à son sujet). Sting approuve cet arrangement.

Voyez **Ombres Portées**, page 59 et 60, pour les caractéristiques de Sting et de Green Lucifer.

L'ATTAQUE DES MEAT JUNKIES

Les Meat Junkies passent à l'attaque alors que la discussion s'achève entre les Shadowrunners et les Anciens, ou que la négociation en est au point de pouvoir être conclue rapidement après la résolution du combat. Le premier avertissement vient d'un des Anciens restés sur le quai qui hurle "MEAT JUNKIES !" à l'intention de ses chefs. Une fusillade éclate aussitôt après.

Les Meat Junkies, renseignés par les Ragers, leurs alliés occasionnels des docks de Tacoma (voir **Le Guide de Seattle**, page 68), sont



venus en force cueillir les Anciens dans l'espoir de les surprendre en grande réunion ou en plein pourparlers. Huit sont à pied et quatre à moto. Leur groupe comprend autant d'orks que d'humains.

De leur côté, les Anciens sont représentés par les quatre gangsters sur la jetée, à savoir Sting, Green Lucifer (sans son SM-3), Falchion et Viper. Tous sont à proximité de leurs motos et les enfourchent précipitamment. Trois autres Anciens, tous à moto, protègent les abords du quai. L'un d'entre eux est un mage. Ils sont en hauteur par rapport à la jetée et encaissent de leur mieux le déferlement des Meat Junkies.

Les Shadowrunners sont piégés sur la jetée en compagnie des Anciens et peuvent prêter main-forte au parti de leur choix ou adopter toute autre ligne de conduite qu'ils jugent appropriée.

Quatre Meat Junkies répartis en deux équipes d'un ork et d'un humain servent deux mitrailleuses légères GE Vindicator Minigun. L'ork qui tient l'arme possède également un lourd bouclier de métal derrière lequel il s'abrite pour tirer, tandis que l'humain porte la bande de 300 balles. Le bouclier réduit de 2 la Rapidité du porteur mais lui procure une armure supplémentaire de 5/8.

COMBATTANT DES ANCIENS (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	6	4	3	3	4	6	-	4	4/2

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet 3, Athlétisme 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 6, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 3

Équipement : Beretta Model 101T [pistolet léger, 12 (chargeur), plus 30 balles, 6L], 2 grenades éblouissantes, Honda Viking, man-teau renforcé (4/2), 1 grenade fumigène, Uzi III [mitrailleuse, 24 (chargeur), plus 3 chargeurs, visée laser, 6M]

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MAGE DES ANCIENS (1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	2	3	4	5	6	6	3	3/0

Initiative : 3 + 1d6

Réserves de Dés : Astrale 7, Combat 6, Magie 6

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 2, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 3, Invocation 3, Sorcellerie 6, Théorie Magique 4

Sorts : Éclair Mana 4, Missile Étourdissant 3, Poing de Force 6, Soins 4

Équipement : Vêtements pare-balles (3/0), Honda Viking, 2 grenades fumigènes, Uzi III [mitrailleuse, 24 (chargeur), plus 3 chargeurs, visée laser, 6M]

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MEAT JUNKIE (HUMAIN) (6)

Co 3 **R** 4 **F** 3 **Ch** 2 **I** 2 **V** 3 **E** 6 **M** - **R** 3 **Armure** 2/1

Initiative : 3 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 2

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Beretta Model 101T [pistolet léger, 12 (chargeur), plus 20 balles, 6L] ; quatre ont des Mossberg CMTD [shotgun, 8 (magasin), plus 24 cartouches, 9G] et deux autres des HK227 [mitrailleuse, 28 (chargeur), plus 40 balles, 7M] ; deux conduisent des Harley Scorpion

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MEAT JUNKIE (ORK) (6)

Co 6 **R** 3 **F** 5 **Ch** 2 **I** 2 **V** 3 **E** 6 **M** - **R** 2 **Armure** 2/1

Initiative : 2 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 3, Armes Lourdes 2, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 2

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Beretta Model 101T [pistolet léger, 12 (chargeur), plus 20 balles, 6L] ; quatre ont des Mossberg CMTD [shotgun, 8 (magasin), plus 24 cartouches, 9G] et deux

autres des GE Vindicator Minigun [mitrailleuse légère, 300 (bande), 7G] ; deux conduisent des Harley Scorpion

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

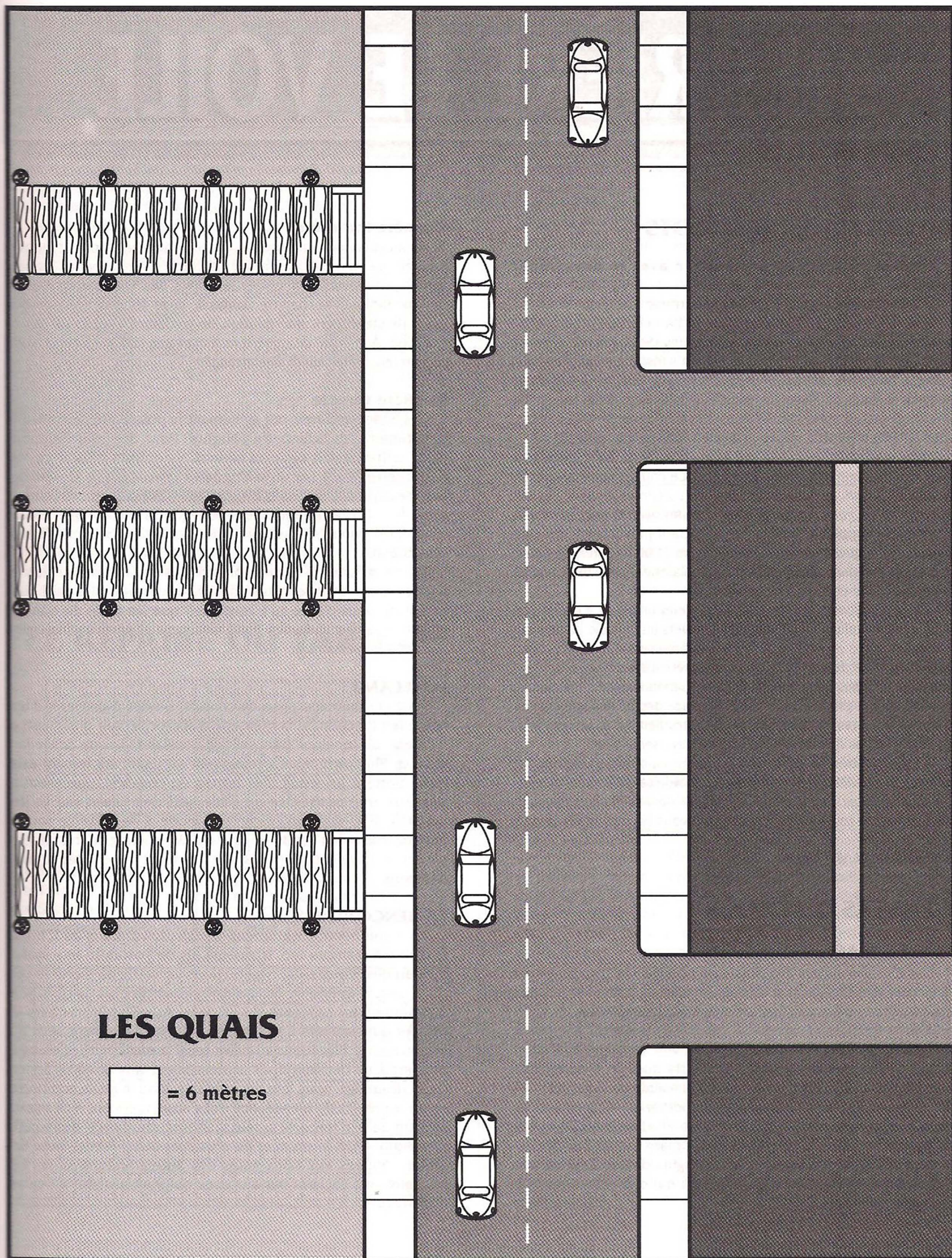
MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère			Etourd. Léger	Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré	Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave	Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal	Blessure Fatale			Etourd. Fatal

ANTIVIRUS

Les Shadowrunners peuvent rater cette partie de l'aventure s'ils se montrent trop timides dans leurs rapports avec les Anciens. Certes, ils peuvent régler cette affaire sans les Anciens, mais leur concours leur permettrait d'en débrouiller certains éléments. Le gang peut changer d'attitude à leur propos au fur et à mesure qu'ils découvriront de nouvelles informations.

Une victoire des Meat Junkies est peu probable dans cet affrontement, puisque la présence musclée des Shadowrunners devrait faire pencher fortement l'équilibre des forces en faveur des Anciens. Cependant, les Shadowrunners sont probablement assez grands pour savoir battre en retraite si la situation devenait intenable. Eh, les eaux du Puget Sound sont peut-être polluées, mais mieux vaut piquer une tête dedans que se faire truffer de plomb.

Pour ajouter un peu de piment dans leur existence et instiller un soupçon de peur dans leur esprit, faites arriver dans le Sound le porte-avions des UCAS *Koontz*, en provenance du théâtre d'opérations du Pacifique. Il glisse majestueusement dans la rade, tout en conduisant des opérations aériennes répétées. Des appareils de tous types - chasseurs conventionnels, à décollage vertical, hélicoptères - décollent et atterrissent sur le pont d'envol. Beaucoup semblent faire la navette entre le bâtiment de guerre et Fort Lewis, où se trouve la Garde du Métroplex.



DERRIÈRE LE VOILE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Utilisez ce texte en conjonction avec le paragraphe Loveland.

Vous écarquillez grand vos yeux de surprise.

Vous découvrez ainsi la façade d'un bâtiment délabré comme on en trouve dans presque toutes les rues de Loveland. C'est un petit café rempli de tables où les clients s'installent pour boire et manger, tandis qu'une malheureuse serveuse, une vieille Asiatique débordée, tente de les servir tous à la fois. Elle seule vous prête attention quand vous entrez, mais c'est uniquement pour voir si vous désirez une table. Un coup d'œil à votre guide lui suffit.

Vous empruntez une porte menant hors de la salle principale mais qui ne donne pas dans la cuisine. Le couloir vous fait passer devant plusieurs autres portes que vous estimez s'ouvrir sur des bureaux, puis vous arrête devant une imposante porte en bois. Votre guide frappe un coup contre le battant puis attend. Vos yeux exercés remarquent au moins une caméra et un appareil de détection correspondant dissimulés dans le plafond. Après un moment, la porte s'ouvre et vous débouchez -

- en plein Japon ! Derrière le seuil s'étend une cour à ciel ouvert. Un chemin de brique rouge serpente à travers un paisible jardin japonais jusqu'à une volée de marches en bois menant à un porche directement en face de vous. Le jardin est méticuleusement entretenu, toutes les plantes dans la fleur de leur épanouissement. De grandes vignes pendent presque au niveau du visage depuis des paniers suspendus en hauteur, submergés de délicates fleurs purpurines. Votre guide fait un pas de côté et vous invite à traverser la cour.

À l'autre extrémité du jardin, un jeune Japonais en costume et portant des lunettes sort par une porte coulissante et vous attend.

Vous avancez jusqu'à lui. Il s'incline devant chacun de vous, s'attendant de toute évidence à ce que vous lui retourniez la politesse.

"Bienvenue", dit-il.

L'ENVERS DU DÉCOR

MISE EN PLACE

Les Shadowrunners ont plusieurs possibilités d'arranger une rencontre avec le Yakusa. Certaines sont exposées ci-dessous, mais les joueurs peuvent facilement en imaginer d'autres.

Entremise d'un contact

Les Shadowrunners peuvent connaître quelqu'un en relation avec le Yakusa. Dans ce cas, demander une audience avec ses chefs est relativement aisé. Vous pouvez modifier les événements en conséquence. À partir de l'instant où les Shadowrunners font leur demande, une entrevue peut être mise en place en 2D6/2 heures.

N'oubliez pas que les Whispering Nights de Loveland ne sont qu'un parmi les nombreux clans yakusa qui opèrent à Seattle et dans sa périphérie.

Requête indirecte

Si, au cours de leur enquête, les Shadowrunners discutent avec un membre du Yakusa à propos des récents événements, ils peuvent être invités à rencontrer les chefs des Whispering Nights. Comme indiqué au chapitre **Contacts**, page 46, ceci ne se produit que s'ils établissent une relation de confiance avec le yakusa en question. À la suite de quoi, il faut compter 1D6 + 2 heures avant qu'une rencontre puisse être arrangée.

Requête directe

Les Shadowrunners ont également la possibilité de contacter directement les Whispering Nights. Pour que leur demande d'une entrevue soit prise au sérieux, ils doivent réussir un test d'Étiquette (Rue) (4) ou d'Étiquette (Yakusa) (3). Un Shadowrunner ayant des contacts auprès du Yakusa peut diminuer le seuil de 1. En cas de réussite, une entrevue est arrangée en 2d6 + 4 heures, moins un nombre d'heures égal au nombre de succès obtenus.

En cas d'échec, le yakusa contacté fait son rapport au clan. Si une rencontre avec le Yakusa devient nécessaire plus tard dans l'aventure, vous n'avez qu'à considérer que les chefs du clan ont réfléchi à la demande des Shadowrunners et se sont finalement décidés à les rencontrer.

LOVELAND

Après la première prise de contact, il reste à convenir d'une heure (en fonction de la méthode d'approche, voir plus haut) et d'un endroit (quelque part près de Loveland, à votre convenance). Les Shadowrunners y retrouvent un jeune adolescent asiatique portant un jeans, des bottes de cow-boy, une chemise western, une casquette de base-ball des Seahawks et des lunettes de soleil plein champ très mode. Il se présente sous le nom de Tok et les conduit jusqu'aux Whispering Nights, le clan yakusa de Loveland. Reportez-vous alors au texte **Dites-le avec des mots**.

LA RENCONTRE

Le jeune homme qui attend les Shadowrunners au fond de la cour est Mamoru Ino, troisième fils de Toshihiro Ino, *oyabun* du clan des Whispering Nights. Il les accueille de manière cordiale, s'excusant de ne pas pouvoir admettre plus de trois Shadowrunners en présence de l'*oyabun*. Aux Shadowrunners de décider qui assistera à l'entretien. Il invite également ceux qui vont passer à l'intérieur à laisser leurs armes, inutiles, sous le porche (il ne demande pas expressément aux Shadowrunners de se désarmer, mais leur accorde une chance de se comporter selon les règles de bienséance qui s'appliqueraient à des yakusa comme à n'importe quels visiteurs similaires dans cette situation). C'est le premier de plusieurs tests. Prenez note des armes confiées aux bons soins des autres Shadowrunners et de celles que cachent sur eux ceux qui vont assister à l'entretien.

MAMORU INO

Co 4 R 5 F 4 Ch 4 I 4 V 4 E 6 M 4 R 4 Armure 3/1

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 2, Étiquette (Yakusa) 4, Négociation 3

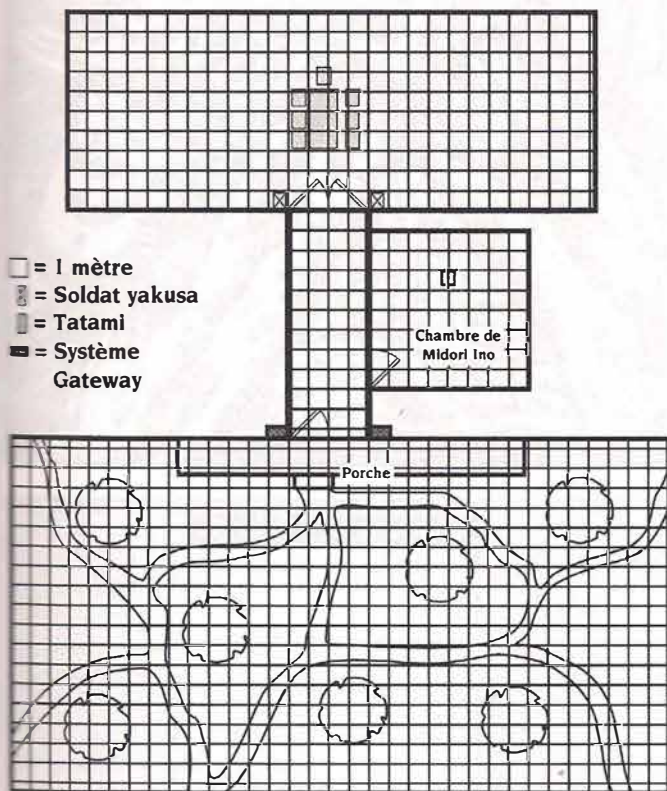
Compétences Spéciales : Économie 3, Gestion 3

Équipement : Beretta 200ST [pistolet léger, 26 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 6L], armure moulante niveau 2 (3/1)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère		Etourd. Léger	
Blessure Modérée		Etourd. Modéré	
Blessure Grave		Etourd. Grave	
Blessure Fatale		Etourd. Fatal	

Une fois les préliminaires terminés, Ino repasse à l'intérieur par la porte coulissante en papier de riz, retire ses chaussures et enfle une paire de sandales japonaises prise parmi une rangée d'autres juste à côté de la porte. C'est le second test. Si les Shadowrunners préten-

LE REPAIRE DU YAKUSA



dent assister à l'entrevue en chaussures de ville, Ino leur demande de bien vouloir les ôter, selon la tradition. Ils sont jugés par le Yakusa en fonction du scandale qu'ils provoquent. Le mieux serait qu'ils se déchaussent sans même qu'Ino ait à le leur demander.

Les paravents treillisés qui recouvrent les murs du couloir dissimulent un système sophistiqué de détection d'armes et de cyberware : un Gateway III. En voici le principe.

Le système Gateway III

Le Gateway III détecte à la fois les armes dissimulées et le cyberware. Contre une arme, y compris une arme cybernétique, il a un indice de 6. Contre du cyberware, il a un indice de 3. Pour déterminer s'il détecte une arme, lancez six dés contre son indice de Dissimulation.

La Dissimulation du cyberware se calcule en ôtant 6 à son coût en Essence, puis en arrondissant à l'entier supérieur et en doublant le résultat. Pour les armes cybernétiques, le résultat n'est pas doublé. Pour le cyberware qui s'appuie fortement sur la biotech, comme les Substituts Musculaires, les Réflexes Câblés et la Duplication Rétinienne, le résultat est **triplé** et non doublé. Le véritable bioware est indétectable au Gateway comme par n'importe quel système actuel d'analyse externe.

Le nombre de succès obtenus au test de détection détermine la quantité d'informations livrée par le Gateway à propos de l'objet.

Succès

Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | L'objet n'est pas détecté. |
| 1 | L'objet est détecté mais sa classification reste indéterminée. |
| 2 | La classification de l'objet est déterminée mais pas son type exact (par exemple, pistolet lourd, mais pas Ares Predator). |
| 3 | Le type de l'objet est révélé, sans autres détails (par exemple, Ares Predator II, couteau de survie Redstone, système de vision thermographique). |
| 4 + | Le scanner révèle tous les détails concernant l'objet, à l'exception de son numéro de série (par exemple, nombre de balles dans la chambre, présence d'un module d'interface, entailles sur la poignée du couteau). |

Le yakusa qui surveille l'écran du Gateway transmet le résultat de l'analyse aux personnes présentes dans la pièce. Les Shadowrunners peuvent prendre note du cyberware présent, quoique cette information ne leur serve pas à grand-chose, sauf si une arme cybernétique n'a pas été détectée. S'ils ont dissimulé des armes sur eux, les yakusa peuvent les accuser de manquer de respect.

Ino les conduit le long du couloir. À mi-chemin de la salle de réunion, ils passent devant une porte coulissante restée ouverte. Assise sur un *tatami* (paillasse) au centre d'une pièce complètement vide se trouve une jeune Japonaise, Midori Ino, fille unique de l'*oyabun*. Portant un kimono traditionnel avec des motifs modernes à la mode d'aujourd'hui, elle écoute un enregistrement de musique traditionnelle japonaise sur un coûteux lecteur de puce portatif posé sur son genou. Le voile opaque qui recouvre ses yeux indique qu'elle est aveugle. À moins que les Shadowrunners ne lui adressent la parole ou ne fassent un geste dans sa direction, elle continue à fixer le mur d'en face sans leur prêter attention.

MIDORI INO

Co 2 R 5 F 2 Ch 5 I 5 V 5 E 6 M 9 R 5 Armure 2/0

Initiative : 5 + 1d6

Réserves de Dés : Astrale 7, Combat 7, Initiatique 3, Magie 7

Compétences : Armes à Feu 2, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 1, Étiquette (Yakusa) 5, Invocation 6, Négociation 4, Sorcellerie 7, Théorie Magique 5

Compétences Spéciales : Danse Populaire 5, Danse Rituelle 6 (Compétence d'Orientation)

Sorts : Spectacle 3, Éclair de Feu 5, Soins 3, Influence 9, Éclair Mana 6, Oxygénation 4, Barrière Pare-Balles Personnelle 5, Barrière Anti-Sorts Personnelle 6, Clairvoyance Personnelle (portée zéro) 3, Sens Personnel du Combat 3, Détection Personnelle des Ennemis (étendue) 3, Missile de Force 7, Stabilisation 4, Coup Étourdissant 9

Grade d'Initiation : 3 (Voie des Whispering Nights)

Équipement : Armure moulante niveau I (2/0), couteau (2L), focus de Pouvoir 3

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Malgré sa cécité, Midori Ino est une puissante magicienne versée dans les arts japonais. Elle procède à l'analyse astrale des Shadowrunners au moment où ils passent, comme tout Shadowrunner magicien peut s'en apercevoir s'il commet le *faux pas* (en français dans le texte, NdT) de s'arrêter dans le couloir le temps d'une analyse en retour. Dans ce cas, le corps astral de Midori lui adresse un sourire malicieux et secoue la tête. Elle n'est pas aveugle dans l'espace astral et bénéficie manifestement de plusieurs sorts en ce moment même. Naturellement, il est impossible de savoir que les sorts en question sont Clairvoyance Personnelle, qui compense son infirmité, et une version personnalisée de Liaison Mentale grâce à laquelle elle est en train d'informer son père des résultats de son analyse.

Quand les Shadowrunners parviennent au bout du couloir, les deux battants d'une porte coulissante s'écartent pour leur révéler la pièce de réunion qui se trouve derrière. L'endroit est occupé par l'*oya-bun* Toshihiro Ino, son premier lieutenant Willy Chen, son fils aîné Hoshiro (qui jouit d'une autorité égale à celle de Chen), deux soldats yakusa et Robert Ejima, seigneur de guerre des Tigers de Neon Jungle.

TOSHIHIRO INO

Co 2 R 3 F 3 Ch 5 I 6 V 5 E 6 M - R 4 Armure 3/1

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 5, Étiquette (Yakusa) 8, Leadership 5, Négociation 5

Compétences Spéciales : Économie 5, Gestion 6

Équipement : Armure moulante niveau 2 (3/1)



MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

WILLY CHEN

Co 2 R 2 F 2 Ch 4 I 6 V 4 E 6 M 4 R 4 Armure 3/1

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 2, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 6, Étiquette (Yakusa) 6, Négociation 6

Équipement : Armure moulante niveau 2 (3/1)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

HOSHIRO INO

Co 5 R 4 F 4 Ch 3 I 4 V 5 E 6 M 4 R 4 Armure 3/1

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Yakusa) 4, Négociation 4

Compétences Spéciales : Économie 4, Gestion 2

Équipement : Beretta 200ST [pistolet léger, 26 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 6L], armure moulante niveau 2 (3/1)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

SOLDATS YAKUSA (2)

Co 5 R 5 F 4 Ch 3 I 3 V 4 E 3,2 M 4 R 4 (6) Armure 4/1

Initiative : 6 + 3d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 7, Athlétisme 3, Combat à Mains Nues 7, Combat Armé 6, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Yakusa) 3, Furtivité 5

Cyberware : Réflexes Accrus (3)

Équipement : Ceska Black Scorpion [pistolet-mitrailleur, 35 (chargeur), plus 2 chargeurs, balles explosives, 6L], Colt Manhunter [pistolet lourd, 16 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, balles explosives, 9M], armure moulante niveau 3 (4/1)

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

ROBERT EJIMA

Co 4 (8) R 4 F 4 (7) Ch 2 I 2 V 4 E 6 M 11 R 3 (7) Armure 2/1

Initiative : 7 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Armes de Jet 6, Athlétisme 5, Combat à Mains Nues 9, Combat Armé 8, Étiquette (Rue) 5, Étiquette (Yakusa) 7, Furtivité 6, Interrogation 5

Pouvoirs d'adepte : Combat à Mains Nues Amélioré 2, Constitution Améliorée 4, Force Améliorée 3, Réaction Améliorée 2, Mains Mortelles (7G)

Grade d'Initiation : 5 (Tigers de la Neon Jungle)

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Browning Max-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), plus 30 balles explosives, 9M]

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Le mobilier de la pièce est dans le style traditionnel japonais, avec des tapis de sol disposés à proximité de tables basses. Ino indique aux Shadowrunners où ils doivent s'asseoir, les escorte jusqu'à leurs places puis s'installe à côté de son frère aîné, deux places à droite de son père. Chen et Ejima se trouvent à la gauche de l'oyabun. Les deux soldats sont postés de part et d'autre de l'entrée.

Une fois les visiteurs confortablement installés, Hoshihiro fait signe de servir le thé. Pendant l'heure qui suit, Shadowrunners et yakusa prennent le thé en devisant agréablement de tout et de rien sauf de l'affaire qui les amène. Les Japonais trouvent en effet mal-séant de se lancer de but en blanc dans une discussion d'affaires. Ce genre de conversation peut attendre que tous les participants soient convenablement détendus et rafraîchis. Toute tentative de brusquer les choses par les Shadowrunners signifient qu'ils échouent au troisième test.

À vous d'évaluer la façon dont les Shadowrunners passent ces trois tests et de déterminer en conséquence l'attitude courtoise ou condescendante des yakusa envers eux.



Attitude des yakusa

Le Yakusa est très mal informé de la situation actuelle des gangs. Il sait seulement qu'un assassin portant les couleurs des Anciens a tué six de ses hommes ainsi que le Shadowrunner qu'ils devaient rencontrer au Witches'Circle. Hoshihiro Ino a réclamé avec insistance des représailles rapides et justifiées contre les Anciens, tandis que Willy Chen faisait valoir que cette chaîne d'événements à l'échelle de la ville et la nature inhabituelle de l'agression appelaient une étude plus approfondie. Ejima s'est proposé pour apporter à l'oyabun la tête de Sting dans un panier, mais Ino a poliment décliné son offre pour le moment. Quant à Mamoru et Midori, ils n'ont pas voix au chapitre. L'oyabun a également subi des pressions de la part de Kim Marsau, oyabun du clan Marsau, le plus ancien et le plus puissant groupe yakusa de Puyallup, et de Hanzo Shotozumi, oyabun des Dungeness Crabs de Seattle. On ne demande pas aux Whispering Nights de déclencher un bain de sang, mais de débrouiller cette histoire et de laver l'honneur bafoué au Witches'Circle.

Voilà les circonstances qui ont poussé le Yakusa à recevoir les Shadowrunners. Ino est disposé à les écouter, tant qu'ils lui témoignent le respect dû à sa position. Toute marque d'irrespect intentionnelle ou non, aussi subtile soit-elle, entraîne une aggravation subite et dramatique de la tension dans la pièce (à la grande délectation d'Ejima). Un deuxième impair met fin à l'entrevue, et les Shadowrunners sont reconduits à la porte sous le regard furibond de Mamoru et des deux soldats du Yak.

Robert Ejima est probablement remonté contre les Shadowrunners qui auraient connu auparavant quelques difficultés avec des membres du gang des Tigers, particulièrement dans toute situation impliquant Lucinda Tangier (voir **Bouillon de sorcières**, page 20). L'oyabun est contrarié par le conflit qui oppose les Shadowrunners et les Tigers mais n'en fait pas une affaire de principe. En son for intérieur, il n'est pas fâché de voir les Tigers recevoir une leçon d'humilité, même si elle est donnée par des *rônin* Shadowrunners. Ejima, en revanche, bout littéralement, au point de s'attirer une réprimande de l'oyabun pour ses commentaires désobligeants envers les invités.

Seules les informations de valeur concernant l'affaire en cours intéressent l'oyabun. Si les Shadowrunners ne jouent pas franc-jeu, tâchant de recueillir des informations sans rien offrir en contrepartie, l'entrevue se termine rapidement. L'oyabun recherche tout élément qui tend à démontrer le caractère faussement elfe de l'assassin du Witches'Circle ou tout autre renseignement sur Michael Dumont, le schisme des Anciens ou même les activités de St. John antérieurement à son assassinat.

Les yakusa sont au courant d'un lien qui existait entre St. John et un mercenaire du nom de Mike Dumont. Ils ignorent tout de ce dernier, hormis son nom et le fait que, avant de venir les trouver avec

une proposition d'affaires, St. John était en cheville avec lui. Ils ont essayé de rechercher Dumont dans l'espoir d'en apprendre davantage sur St. John, mais se sont révélés incapables de mettre la main sur lui. Ils estiment que la séparation des deux partenaires doit remonter environ à deux mois et demi (date approximative de l'attentat contre la Jump House).

Si l'oyabun considère comme suffisantes les preuves qu'on lui expose, il retarde de 48 heures les représailles de son clan pour éviter de frapper le mauvais coupable. Ejima fulmine à l'annonce de ce délai et Hoshihiro fait remarquer avec inquiétude qu'il donne le temps aux Anciens de battre le rappel de leurs troupes. L'oyabun prête l'oreille à leurs objections mais reste sur sa position et donne 48 heures aux Shadowrunners pour lui apporter la preuve que les Anciens ne sont pas responsables de la mort de ses hommes.

Les yakusa se montrent également intéressés par la personne de Lucinda Tangier, mais plutôt par simple curiosité. S'ils l'ont déjà capturée, elle est tranquillement assise dans un coin de la pièce. Les Whispering Nights n'ont pas besoin d'elle, mais ignorent si les Shadowrunners tiennent ou non à la récupérer. Ils sont au courant de la prime offerte par Owen T. Adler mais considèrent la somme comme négligeable, même si un nuyen est un nuyen. Le cas échéant, Lucinda Mari peut leur servir d'argument de négociation.

La coopération du Yakusa repose entièrement sur l'attitude des Shadowrunners. L'oyabun Ino est suffisamment dubitatif devant les événements qui entourent le drame du Witches'Circle pour écouter une explication alternative, mais pas si cette dernière sort de la bouche d'une poignée de punks arrogants et irrespectueux.

ANTIVIRUS

Que se passe-t-il si les Shadowrunners font un affront mortel aux Whispering Nights ? Montrez-vous magnanime. L'oyabun Ino n'est pas un homme stupide et il comprend bien que ces Shadowrunners sont des animaux sans honneur et sans valeur, incapables de respect même si on leur tatouait ce mot sur le front. Il est de toute façon disposé à les entendre, car leurs informations peuvent s'avérer dignes d'intérêt. À la moindre insolence, interrompez l'entrevue sur une note sèche, tendue, puis annoncez aux Shadowrunners qu'ils sont sur la liste noire du Yakusa, où ils resteront jusqu'à ce qu'ils se rachètent (peut-être en faisant la preuve que les Anciens ne sont pour rien dans la fusillade du Witches'Circle).

Le système de jeu de **Shadowrun** étant spécialement conçu pour favoriser les personnages des joueurs, vous aurez peut-être du mal à éjecter ignominieusement les Shadowrunners par la peau des fesses, même si c'est tout ce qu'ils méritent. Dans ce cas, des conséquences pénibles à long terme sont plus efficaces.

LE MAGNAT DU PLASTIQUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

La réceptionniste a l'air tout aussi plastifiée que son fauteuil, mais se montre malgré tout aimable, vous envoyant au dernier étage en dépit de votre aspect négligé. Vos oreilles se débouchent comme l'ascenseur file sur quelque soixante-dix étages jusqu'au sommet de l'Adler Plastic Tower de Bellevue. Les portes s'ouvrent et une montagne de chair humaine vous accueille. Haute de près de trois mètres et peut-être à moitié aussi large, elle vous sourit et dit : "Moose".

Puis, la chose (probablement masculine) s'efface et vous fait signe d'avancer dans le hall, tout en tirant sur les manches de sa veste en soie, visiblement taillée sur mesure. Vous enflez le couloir de marbre blanc avec "Moose" sur vos talons. En vous retournant, vous constatez qu'il sourit toujours.

Devant vous, une secrétaire manifestement harcelée bondit de son bureau et ouvre les portes géantes en bois de rose qui terminent le couloir. "Mr Adler va vous recevoir immédiatement", dit-elle en écartant le battant d'une main et en remontant ses lunettes sur son nez de l'autre. "Merci, Eleanor", grommelle la montagne ambulante qui vous escorte.

Après la porte se trouve un gigantesque bureau en angle, avec vue sur un petit immeuble et sur le Puget Sound. Trois choses vous frappent dans cette pièce austère de marbre blanc. La première est

le grand appareil de culture physique multifonction qui occupe un coin. La deuxième est l'immense bureau en acrylique fumé et les trois fauteuils de plastique rembourré qui lui font face. La troisième est le gnome... non, c'est un homme, il est simplement petit, qui contourne le bureau pour vous accueillir, la main tendue loin devant lui.

"Je suis Owen T. Adler", tonne-t-il d'une voix deux fois plus ample que son corps. "Je crois comprendre que vous allez retrouver mon bébé ?"

L'ENVERS DU DÉCOR

Si vous espérez trouver ici une scène sérieuse, vous pouvez jeter l'éponge tout de suite. En fait, cette rencontre n'est qu'une occasion de plus offerte aux Shadowrunners de renflouer leurs finances en localisant la fille d'Adler, Lucinda Mari. La récompense est de 50.000 nuyens certifiés si Lucinda est livrée directement au bureau de papa, et de 25.000 seulement pour une information conduisant à sa cachette (naturellement, Lucinda s'oppose énergiquement aux deux solutions).

Si les Shadowrunners vont trouver Adler directement après **Bouillon de Sorcières**, avec la véritable identité de Tangier, ils obtiennent un rendez-vous sans la moindre difficulté. S'ils passent par le chapitre **Contacts**, ils peuvent appeler un Mr Johnson, qui leur répond en soupirant de contacter directement le magnat du plastique (pas de ces saloperies d'intermédiaires avec Owen T. Adler).

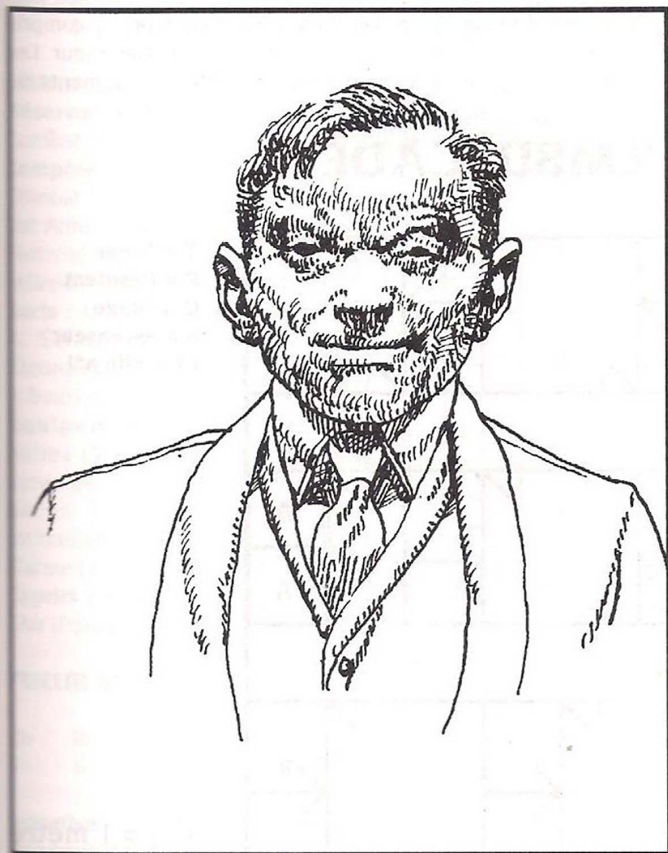
Adler n'a pas le moindre sens des réalités, il ne comprend que ce qui lui permet de diriger la plus importante société de fabrication de mobilier en plastique monobloc de toute l'Amérique du Nord (pour ceux qui l'ignorent, le mobilier en plastique monobloc est coulé d'une pièce, intact, et non assemblé à partir de plusieurs éléments). Il insiste pour entendre tout ce que les Shadowrunners ont pu découvrir sur sa fille, sur ce tas d'immondices dont elle s'est amourachée (Adler se fiche pas mal, voire se réjouit, d'apprendre que St. John a été tué) et ce truc de guerre des gangs qui fait du bruit aux informations. Si les Shadowrunners essaient, de bonne foi, de lui expliquer la complexité de la situation, il est vite complètement perdu.

Au besoin, donnez-lui les caractéristiques du **cadre corporatiste**, page 15 de **Contacts & Archétypes**. Dans le cas de Moose, prenez les caractéristiques nécessaires pour qu'il constitue un efficace instrument de dissuasion. Il est d'une carrure inhumaine, d'une force impossible mais pas, contrairement à ce qu'on pourrait croire, d'une stupidité incroyable. En fait, il est capable de réciter le *Paradis Perdu* de Milton en douze langues. Allez-y, demandez-lui.

ANTIVIRUS

Bof, Moose est de taille à maîtriser les Shadowrunners d'une seule main, alors...

Si vous avez besoin d'inspiration pour jouer Owen T. Adler, imaginez-le comme un croisement contre nature entre Danny DeVito et le personnage de Nathan Arizona Senior dans le film *Arizona Junior*. Enfin, c'est juste une suggestion.



INTERDICTION

DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est bien là, pas de problème. Vous comparez le numéro à demi effacé par les intempéries au-dessus de la porte avec le papier griffonné dans votre main. Vous parcourez du regard la rue jonchée d'ordures et ne remarquez rien d'inhabituel ; juste un soir ordinaire à Bargain Basement, dans les Redmond Barrens. Vous contemplez, une fois encore, le ruban de police qui délimite l'endroit où, d'après ce que vous avez compris, quelques membres des Crimson Crush se sont fait descendre moins de quatre heures auparavant. La marque d'une immense flaque de sang ork déborde du secteur délimité.

Vous approchez du bâtiment, un immeuble d'habitation à plusieurs étages probablement à moitié vide, à moitié occupé par des squatters. C'est difficile à dire. L'endroit semble cependant recevoir l'électricité, ce qui est plutôt bon signe.

Vous entrez dans le hall et constatez que les ascenseurs n'ont pas fonctionné depuis longtemps. Pourquoi n'êtes-vous pas surpris ? Vous commencez à gravir les marches jusqu'au 16ème étage.

Une fois là-haut, vous vous frayez un chemin le long du couloir encombré de gravats en direction de l'appartement 16J. Devant vous, un gamin elfe fait rebondir un ballon contre le mur du couloir en face de la porte devant laquelle il se tient. Il s'arrête en vous apercevant. Un sourire amical commence à se dessiner sur sa frimousse, mais il est brusquement tiré à l'intérieur par une femme, sa mère, probablement, qui ne doit pas aimer votre allure. La porte claque et vous entendez le bruit de plusieurs verrous.

Quelque part, une tridéo rit. Ailleurs, une femme pleure.

Vous arrivez devant le 16J et ouvrez grand la porte laissée entrebâillée, découvrant une pièce unique, quasiment nue hormis un petit appareil tridéo réglé sur le jeu télévisé câblé "La Mort ou les Impôts". À proximité, à demi tourné vers vous, quelqu'un est assis, drapé dans une vieille couverture. Il lève la tête en vous voyant entrer.

"J'ai cru comprendre que vous cherchiez Elven Fire", fait l'homme. "Vous l'avez trouvé."

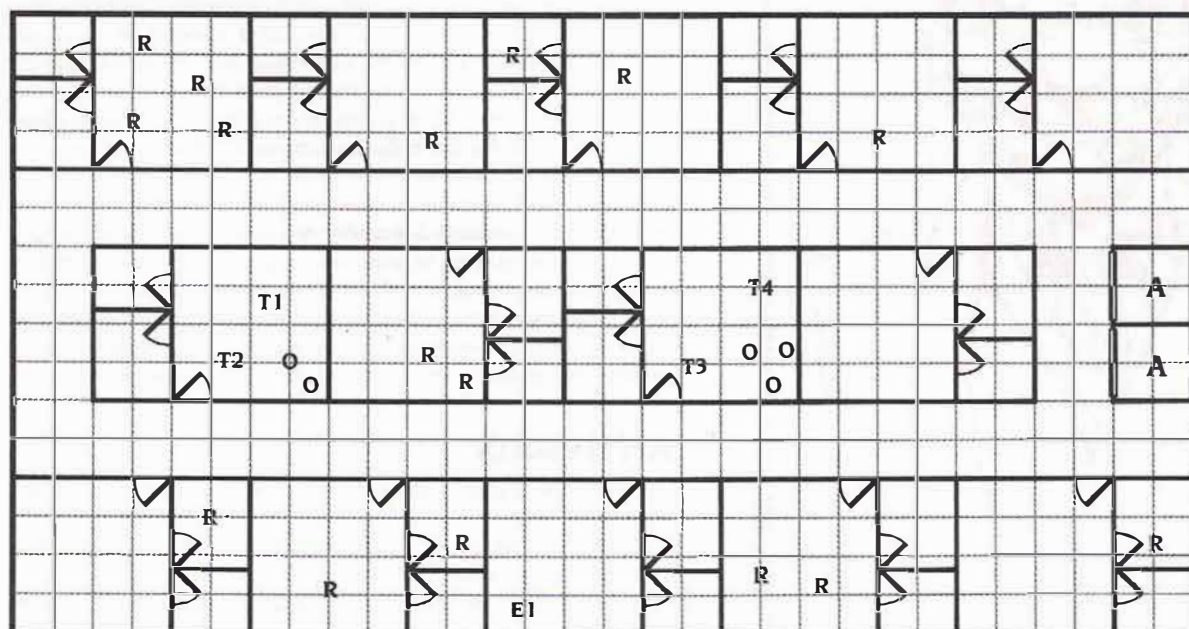
La mitraillette qui pointe le museau sous sa couverture est suffisamment éloquent.

L'ENVERS DU DÉCOR

Lorsque Shim Bright cède à la panique, il transmet à Koren Thark une fausse information selon laquelle un ex-membre des Anciens, un certain Half-Ace, aurait peut-être des renseignements sur Elven Fire. Half-Ace a été l'un des premiers Anciens et l'un des seconds les plus estimés de Wasp jusqu'à ce qu'une brouille avec son chef et un accrochage avec un semi-remorque l'obligent à quitter le gang. Half-Ace a perdu ses deux jambes sous le camion et n'a pas eu de chance avec la cybernétique car son corps a rejeté tous les implants qui ont été tentés.

Jusqu'ici, l'histoire est vraie. Ce que Bright ne dit pas, c'est que Half-Ace est mort, victime de ses premières tentatives pour recueillir des informations secrètes et exclusives sur les Anciens. Bright dit également se souvenir d'avoir entendu Half-Ace prétendre connaître sur Wasp des choses que personne - y compris les huiles du Tir - ne voudraient voir dévoilées au grand jour. Les délires de l'ex-gangster contiennent peut-être des éléments de

L'IMMEUBLE DE L'EMBUSCADE



T = Tueur
R = Résident
O = Otage
A = Ascenseur
El = Elfe n°1

□ = 1 mètre

vérité : après tout, il s'était sévèrement brouillé avec Wasp. Selon les "dossiers" de Bright, il vivrait actuellement dans un immeuble d'habitation dans le secteur de Bargain Basement à Redmond. Il a encore son adresse.

Si les Shadowrunners procèdent à certaines vérifications, ils ne découvrent rien qui infirme cette info, principalement parce que la nouvelle de la mort de Half-Ace ne s'est pas encore répandue.

Six tueurs attendent les Shadowrunners (et Thark, si le troll les accompagne) à l'intérieur du bâtiment. Deux sont des Anciens "Elven Fire", dont un mage, et les quatre autres sont des truands à la petite semaine déguisés en Anciens.

COMBATTANT DES ANCIENS (1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	6	4	3	3	4	6	-	4	4/2

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet 3, Athlétisme 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 6, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 3

Équipement : Beretta Model 101T [pistolet léger, 12 (chargeur), plus 30 balles, 6L], 2 grenades éblouissantes, manteau renforcé (4/2), 1 grenade fumigène, Uzi III [mitraillette, 24 (chargeur), plus 3 chargeurs, visée laser, 6M]

MAGE DES ANCIENS (1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	2	3	4	5	6	6	3	5/3

Initiative : 3 + 1d6

Réserves de Dés : Astrale 7, Combat 6, Magie 7 (9)

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 3, Invocation 6, Sorcellerie 7, Théorie Magique 4

Sorts : Armure 4, Clairvoyance 4, Éclair Mana 4, Missile Étourdissant 5, Poing de Force 6, Soins 4

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Honda Viking, focus de Pouvoir (2), 2 grenades fumigènes, Uzi III [mitraillette, 24 (chargeur), plus 3 chargeurs, visée laser, 6M], focus d'arme (2)

Esprits : 1 Élémentaire du Feu (Puissance 5), 1 Élémentaire de l'Air (Puissance 5), 1 Veilleur

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

TUEUR ELFE (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	6	4	3	3	3	5,7	-	4	2/1

Initiative : 4 + 1d6

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 3, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Lames Digitales (4L), implants oculaires (vision nocturne)

Équipement : Gilet pare-balles (2/1) ; deux ont des AK-97 [fusil d'assaut, 38 (chargeur), plus 2 chargeurs, 8M] et deux des Enfiled AS-7 [shotgun, 10 (chargeur), plus 20 balles explosives slugs à faible dispersion, 8G]

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Michael Dumont ne participe pas à l'embuscade.

L'individu qui attend au 16] est l'un des Anciens "Elven Fire". Le reste des tueurs, à l'exception du mage, sont embusqués dans les appartements voisins, soit seuls, soit avec des résidents qu'ils détiennent en otages. Ils ont été prévenus contre une possible reconnaissance astrale et ont reçu comme instruction de créer un environnement aussi naturel que possible. Ils sont donc en train de jouer aux cartes, drapés dans de longues robes ou dans des couvertures, assis dans un lit, etc., de sorte qu'un éclaireur astral peu attentif ne constate rien d'anormal. Certains des appartements voisins hébergent des familles qui ont reçu pour instructions de s'asseoir gentiment et de rester tranquilles. Elles s'exécutent mais ne dissimulent pas une certaine nervosité, qu'un éclaireur astral peut éventuellement remarquer. D'un autre côté, presque tous les résidents de l'immeuble subissent encore le contrecoup de la fusillade meurtrière qui s'est déroulée sous leurs fenêtres quelques heures à peine auparavant. C'était dans le plan de Bright de charger émotionnellement les habitants du coin pour dissimuler la présence de ses tueurs.

Quand l'Ancien du 16] à l'emplacement E1 (pour elfe n°1) ouvre le feu, les autres jaillissent de leur cachette et passent à l'offensive. Le mage est caché de l'autre côté de la rue, guettant le déclenchement de la fusillade. Au premier coup de feu, il s'élance jusqu'à l'appartement sous forme astrale, flanqué de ses deux élémentaires, laissant son corps à la garde de son veilleur. Il attaque exclusivement depuis l'espace astral, visant les focalisateurs de sorts, les focus et les esprits. Ses deux élémentaires, par contre, se manifestent et combattent physiquement.



Si la situation tourne à leur désavantage, les tueurs elfes (notés de T1 à T4 sur le plan) prennent des otages. Les soldats des Anciens n'en font rien. Donnez aux otages les caractéristiques du **piéton**, page 26 de **Contacts & Archétypes**.

Le but de l'embuscade n'est pas d'intimider ou de capturer les Shadowrunners mais de leur régler leur compte une fois pour toute.

QUAND LA POUSSIÈRE RETOMBE...

Si les esprits le veulent, les Shadowrunners s'en tirent.

Une fois la bataille terminée, plusieurs éléments d'importance se dévoilent. Les Shadowrunners comprennent vraisemblablement qu'ils ont été piégés. En discutant avec les résidents survivants, ils apprennent que, il y a quatre mois, juste avant la disparition de Half-Ace (qu'ils connaissaient sous le nom de Nick), un elfe extrêmement chic conduisant une Westwind équipée d'une alarme parlante particulièrement malpolie est venu lui rendre visite. Les deux hommes se sont disputés et l'elfe bien habillé est parti manifestement furieux. Deux jours plus tard, Half-Ace disparaissait. Voilà quelques heures, les occupants actuels de son ancien appartement ont été brutalement éjectés et relogés ailleurs pour laisser la place aux assassins.

L'interrogatoire des tueurs elfes ne donne rien. Quand on les a recrutés, on leur a dit de porter ces frusques grotesques et de descendre les abrutis qui se montreraient à l'appartement. C'est tout ce qu'ils savent. Ils ont été embauchés par l'elfe n°1, un combattant des Anciens du nom de Vandal. Si les deux Anciens sont morts, l'un des tueurs elfes rescapés s'est rendu une fois à l'usine de mise en bouteilles où se cache Dumont et se souvient d'y avoir vu un elfe baraqué. Il peut identifier Dumont d'après sa photo.

Vandal et Tirade, le mage, connaissent tous deux Shim Bright, mais sous le nom de rue de "Rook". Ils ne l'ont rencontré qu'une fois dans une usine de mise en bouteilles de soda désaffectée. Un interrogatoire musclé leur fait avouer le plan de "Rook" : se débarrasser de Sting et de Green Lucifer, qui dénaturent les Anciens avec leur volonté de diversification, puis remplacer les Anciens par un nouveau gang placé sous son autorité. Ils ignorent le nom prévu pour le futur gang mais savent que ce n'est pas Elven Fire. Elven Fire n'est qu'une façade pour les attentats orchestrés par

Rook dans le but de compromettre les Anciens. Ils ignorent quoique Dumont soit au courant, que les activités de Rook/Bright sont financées par Tir Tairngire.

Vandal et Tirade admettent également avoir rencontré Dumont et l'avoir assisté au cours de plusieurs attaques Elven Fire. Ils ont peur de lui, pensant que son cyberware a pris le dessus sur sa neurochimie et entraîné une schizophrénie. Depuis peu, son attitude est devenue encore plus inquiétante. Selon les deux Anciens renégats, St. John était supposé être la seule victime au Witches'Circle mais Dumont a également massacré les yakusa parce qu'il les considérait comme "l'ennemi commun". Ils ajoutent que c'est une phrase qui revient fréquemment dans son discours, même s'ils ignorent ce que Dumont veut dire exactement. Voyez **Le labyrinthe de la pensée**, page 39, pour plus de précisions.

Ils peuvent aussi confirmer que Rook conduit une Eurocar Westwind de 2051.

Si Thark est présent lors de l'embuscade, il se rend compte que Bright n'est pas blanc-bleu dans cette affaire. Les Shadowrunners le soupçonnent également. Cette révélation le frappe de stupeur. Si les Shadowrunners foncent directement à l'usine de mise en bouteilles, Thark reste en arrière jusqu'à ce qu'il rassemble le courage de se lancer sur la piste de Bright. Voyez **Adieu mes jolis**, page 41.

À ce stade de l'aventure, les Shadowrunners ont le choix entre partir à la pêche aux informations (**Contacts**, page 46), aller cueillir Dumont à l'usine désaffectée (**Le labyrinthe de la pensée**, page 39) ou poursuivre Bright (**Adieu mes jolis**, page 41).

ANTIVIRUS

Soyez très vigilant durant ce combat, qui peut facilement se révéler fatal aux Shadowrunners. Au besoin, n'hésitez pas à faire mentir un peu le résultat des dés pour garantir une conclusion satisfaisante.

Si aucun des agresseurs ne survit, vous pouvez laisser traîner un indice sur l'un des cadavres, de préférence celui d'un des Anciens, menant à l'usine de mise en bouteilles. Il peut s'agir, par exemple, d'une poche emplies de capsules métalliques ou d'une autre indication similaire.

LE LABYRINTHE DE LA PENSÉE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le bâtiment est gigantesque et semble être fermé depuis des mois. Il n'y a pas de barrière, en fait il n'y a aucun dispositif de sécurité à proprement parler. Puisque rien ne vous interdit de vous approcher, vous le faites.

Une rapide inspection du périmètre vous apprend qu'aucune des portes n'est verrouillée. Elles sont simplement fermées et la plupart montrent les signes d'un usage récent. Vous vous dites que le choix de la porte par laquelle entrer importe peu : ce que vous cherchez se trouve probablement tout au fond.

À l'intérieur, vous découvrez un labyrinthe de machines. Certaines, hautes comme un immeuble d'un étage, semblent totalement hors de proportion avec leur fonction. Quelle est la taille requise pour verser du sirop gazéifié dans une bouteille en plastique ?

Quelque chose a bougé. Un rat, qui bondit d'une machine à l'autre, pataugeant dans les flaques qui se forment sous les trous du plafond. Les gouttières sont, de toute évidence, hors d'usage : la pluie s'est accumulée sur le toit et a fini par le transpercer. Maintenant, elle goutte de partout, dévalant les multiples niveaux de passerelles avant de noyer les machines en contrebas. L'air porte une odeur de rouille.

Vous balayez l'endroit du regard sans découvrir aucun plan ni interrupteur. Il n'y a que la lueur qui filtre des carreaux brisés, l'eau, les rats, le labyrinthe de machines et ce qui vous attend tout au fond...

Si un Shadowrunner procède à une reconnaissance astrale, lisez ce qui suit :

Le bâtiment est sombre et astralement inerte, dédale de machines obscures et impassibles. Des choses vivent à l'intérieur, de petites créatures qui se pressent et se fauillent partout. Le métal fait obstacle, gênant ta reconnaissance. Même tes yeux astraux ont du mal à percevoir les tours et détours de la machinerie.

Tu files vers le plafond et contemples le labyrinthe d'en haut. Même depuis ce point de vue plongeant, il est difficile de bien observer ; les nombreux niveaux de passerelles te bouchent la vue. Mais tu distingues malgré tout quelque chose là, en bas. Quelque chose de vivant, qui attend.

Tu ne sens aucune magie.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'usine de production et de mise en bouteilles est un véritable dédale. Il n'existe aucun chemin bien défini pour aller d'un endroit à un autre. Passerelles et escaliers se croisent dans tous les sens, parfois même au travers et entre les machines. Pour tâcher de minimiser les coûts et d'optimiser l'espace, l'architecte a créé un enfer qui reproduit l'esprit tortueux de Michael Dumont.

En conséquence, aucun plan de l'usine n'est fourni dans cette aventure. C'est un endroit archétypique, un dédale obscur, un monde souterrain qui doit être franchi pour atteindre la fin du voyage. Le plafond élevé paraît plus haut qu'il n'est en réalité, l'obscurité des recoins plus dense qu'elle ne devrait et l'humidité omniprésente est d'un froid mordant.

Partout à travers l'usine, les Shadowrunners découvrent des facettes de l'esprit de Dumont. Il a griffonné en divers endroits, apparemment choisis au hasard, des bribes de phrases et des pensées fugitives : Suis-je né déjà ?... Cœur de Nuit... Interroger le sujet. Rook est mon ange gardien... Mon âme profanée... Cancer de l'esprit... Tous les enfants pleurent... Rook dit de tuer.

En d'autres endroits, des dessins à la craie ont été à moitié effacés par le ruissellement. Certains sont encore bien visibles et plutôt sinistres.

L'un d'eux, de petite taille, exécuté de main de maître, montre une femme en robe de mariée. Son visage a été effacé.

Un autre reproduit un homme debout. Peut-être Dumont ? De l'eau suinte de ses oreilles, de sa bouche et des deux trous béants qu'il a à la place des yeux.

Un autre encore, gigantesque, montre un personnage divin, un ange environné de flammes, pencher depuis le paradis pour appuyer la tête d'un enfant sous l'eau. L'enfant se débat (bien que les Shadowrunners ne le sachent pas encore, le visage de l'ange est celui de Shim Bright).

N'hésitez pas à compléter la liste précédente par d'autres phrases, pensées ou dessins de votre cru, tandis que les Shadowrunners fouillent l'usine à la recherche de Dumont.

Les Shadowrunners peuvent s'aventurer dans le labyrinthe en groupe compact ou se scinder en plusieurs équipes. Il n'existe que deux voies possibles à travers le bâtiment : le sol ou les passerelles. Cela ne fait probablement aucune différence, mais demandez malgré tout aux joueurs le chemin emprunté par leurs personnages.

Laissez-les s'enfoncer au cœur de l'usine pendant plusieurs minutes, en créant une atmosphère aussi palpable que possible. Puis demandez aux joueurs un test de Perception (5) pour leurs personnages. Celui qui obtient le plus grand nombre de succès pose le pied sur une mine. Peu importe l'endroit où il se trouve à ce moment-là. Demandez un test de Réaction (4) pour le personnage ainsi que pour tous ceux qui l'accompagnent. Tous subissent les effets d'une explosion d'intensité 8M, mais ils peuvent soustraire le nombre de succès obtenus au test de Réaction à la Puissance des dégâts avant leur test de résistance aux dégâts.

Les Shadowrunners poursuivent leur progression, mais bien plus lentement cette fois et en prenant davantage de précautions. Après un petit moment, demandez un nouveau test de Perception (5) pour tous les personnages présents. Ce coup-ci, celui qui obtient le moins de succès déclenche le piège. Si plusieurs personnages se disputent l'honneur d'avoir obtenu le moins de succès, chacun d'eux marche sur une mine. Les malchanceux et ceux qui se trouvent à proximité doivent faire un test de Réaction (4). Ils subissent les effets d'une explosion d'intensité 8M, mais ils peuvent soustraire le nombre de succès obtenus au test de Réaction à la Puissance des dégâts.

Enfin, alors que les Shadowrunners se relèvent, Dumont passe à l'attaque. Il frappe le groupe le plus important depuis une position proche dans le labyrinthe de machines, ouvrant le feu avec un fusil d'assaut. Il tire sur autant de cibles que possible. Pour mesurer l'efficacité de cette embuscade, faites un test de Perception (5)

pour chaque Shadowrunner et procédez à un jet d'Initiative normal. Le nombre de succès obtenus au test de Perception détermine le nombre maximum d'actions qui pourront être accomplies par le personnage durant le premier tour. Si une action est perdue, elle l'est en début de tour. Admettons, par exemple, qu'un Shadowrunner obtienne deux succès mais que son Initiative lui accorde quatre actions en 28, 18 et 8 ; il perd son action en 28 et ne peut commencer à agir qu'en 18. Dumont effectue toutes ses actions normalement.

S'ensuit alors un jeu du chat et de la souris entre Dumont et les Shadowrunners. L'assassin elfe consacre sa première action à leur tirer dessus, puis plonge à l'abri des machines. Les Shadowrunners peuvent le poursuivre ou attendre qu'il réapparaisse et subir à nouveau les effets d'une attaque-surprise.

Si les Shadowrunners entament une chasse, utilisez le système suivant.

Procédez tout d'abord à un test d'opposition mesurant la Réaction de chaque Shadowrunner à celle de Dumont. Celui qui obtient le plus de succès nets a l'avantage sur l'autre pour cette action. C'est la condition indispensable à toute attaque. Perdre l'avantage signifie que l'adversaire l'obtient automatiquement lors de sa prochaine action. Les Shadowrunners désireux de venir au contact pour engager Dumont au corps à corps subissent un modificateur de + 2 à leur seuil de réussite, tandis que ceux qui cherchent à placer une attaque indirecte, en lançant un sort ou une grenade à main, par exemple, bénéficient d'un modificateur de -2. Chaque personnage supplémentaire prenant part à la poursuite dans le même tour bénéficie d'un bonus cumulatif de -2 à son seuil de réussite tout en imposant un malus cumulatif de + 2 au test de Dumont. Par exemple, si un personnage essaie de prendre l'avantage sur Dumont, le prochain collègue qui cherche à l'imiter dans le même tour bénéficie d'un bonus de -2 à son seuil de réussite, tandis que Dumont subit un malus de + 2.

Une fois la poursuite engagée, Dumont peut également consacrer une action à tenter de prendre l'avantage sur les Shadowrunners. Si ces derniers demeurent en groupe compact, procédez au test d'opposition en mesurant la Réaction de Dumont à celle du moins vif d'entre eux.

La paranoïa et la schizophrénie de Dumont deviennent de plus en plus flagrantes au cours de la poursuite. À l'issue du combat, il doit être évident que Dumont est complètement perturbé. Il délire à propos d'une éradication de l'adversaire, des instructions de Rook, des ordres qu'il a reçus du Haut Prince, de l'idéal elfe, du maître plan de Rook, de la grandeur de la noblesse de Tir Tairngire paradant en grande pompe et ainsi de suite. Parmi toutes ces divagations, la plus importante est la révélation du véritable plan de Bright. Dumont sait que Bright travaille pour les opposants du Haut Prince. Il sait aussi que la chute des Anciens a été orchestrée par les adversaires du Haut Prince pour miner son influence physique à Seattle. Entrecoupez ces précieuses informations d'une part équivalente de digressions incohérentes et autres slogans publicitaires ("Nerps ! California Style !") sans rime ni raison, que Dumont déverse à flot continu.

Il n'y a pratiquement que deux accroches possibles pour atteindre la conscience de Dumont. La première consiste à prétendre représenter le Haut Prince de Tir Tairngire. Dans ce cas, Dumont est confus et doit ajouter + 2 à tous ses seuils de réussite. La deuxième revient, pour le Shadowrunner qui s'est souvenu de lui au commencement de l'aventure, à tenter de le raisonner. Faites alors un test de Volonté (5) pour Dumont. En cas de réussite, l'assassin elfe ne modifie pas son comportement mais marque une légère hésitation, montrant clairement qu'une corde sensible a été touchée. En cas d'échec, il commence à craquer. Chaque insuccès supplémentaire ajoute + 1 à tous ses seuils de réussite et lui fait perdre sa prochaine action. Le Shadowrunner



doit consacrer chacune de ses actions à discuter avec Dumont et l'entretenir de sujets forts de son passé ou des événements actuels.

Après son troisième échec au test de Volonté, Dumont s'effondre complètement. Il ne sait plus où il est ni qui il est. Le Shadowrunner qui le connaît peut continuer à lui parler, auquel cas Dumont se calme dès qu'il réussit un test de Volonté (8). Son intelligence s'est enfuie ; dans le corps de l'assassin repose désormais l'esprit d'un petit garçon perdu.

ANTIVIRUS

Procédez aux ajustements nécessaires des caractéristiques de Dumont (voir **Ombres Portées**, page 56) pour équilibrer cette rencontre. La clef de la victoire des Shadowrunners est ici le nombre. Une fois que tous les Shadowrunners sont à la poursuite de Dumont, le seuil de réussite des personnages qui agissent en fin de tour commence à baisser, tandis que celui de Dumont augmente. S'ils survivent au premier choc, le nombre finit par jouer en leur faveur.

En fouillant les poches de Dumont, les Shadowrunners découvrent une photo de Bright arrachée à un datafax. On a griffonné au dos, d'une écriture enfantine, le nom de "Rook". Thark, naturellement, reconnaît la photo. Avec elle, les Shadowrunners ne devraient pas avoir de difficultés à se procurer l'adresse de Bright. S'ils vont trouver Thark, ce dernier la connaît. Passez au chapitre suivant, **Adieu mes jolis**.

La personne de Dumont, ou à défaut son cadavre, ajoutée aux autres informations réunies par les Shadowrunners, suffit à suspendre les représailles du Yakusa et à convaincre les responsables de la Lone Star de réviser leur opinion. Reportez-vous à **Rassembler les morceaux**, page 45.

ADIEU MES JOLIS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les Shadowrunners approchent de la maison de Bright, lisez ce qui suit :

L'adresse que vous avez déniché est la bonne, et derrière le muret de pierre qui borde la propriété, vous découvrez la maison de Shim Bright. Elle est petite, probablement chère et bien entretenue. Sa Westwind n'est pas dans l'allée.

Rien ne bouge à l'exception de quelques feuilles mortes emportées par le vent... et une forme sombre sous la table du patio. Vous imaginez qu'il s'agit d'un chien, mais à cette distance, c'est impossible à dire.

Quand les Shadowrunners parviennent à l'héliport, lisez ce qui suit :

Vous tournez le coin et débouchez devant l'héliport. Il n'est pas très grand et ne doit guère pouvoir accueillir plus de trois hélicoptères ou appareils à rotor inclinable. Les pistes d'envol sont libres pour le moment, mais vous remarquez un petit groupe de personnes rassemblées à proximité autour d'une berline blanche portant des symboles de corporation. Difficile d'en être sûr à cette distance, mais

ces personnes semblent se disputer, ou tout au moins avoir une conversation très animée. Entourant le groupe, dos à la voiture, trois gardes de sécurité protègent le périmètre. Même d'ici, vous reconnaissez à leur posture et à leur uniforme qu'ils sont de Knight Errant.

Vous entendez au loin le bourdonnement d'un appareil en approche.

L'ENVERS DU DÉCOR

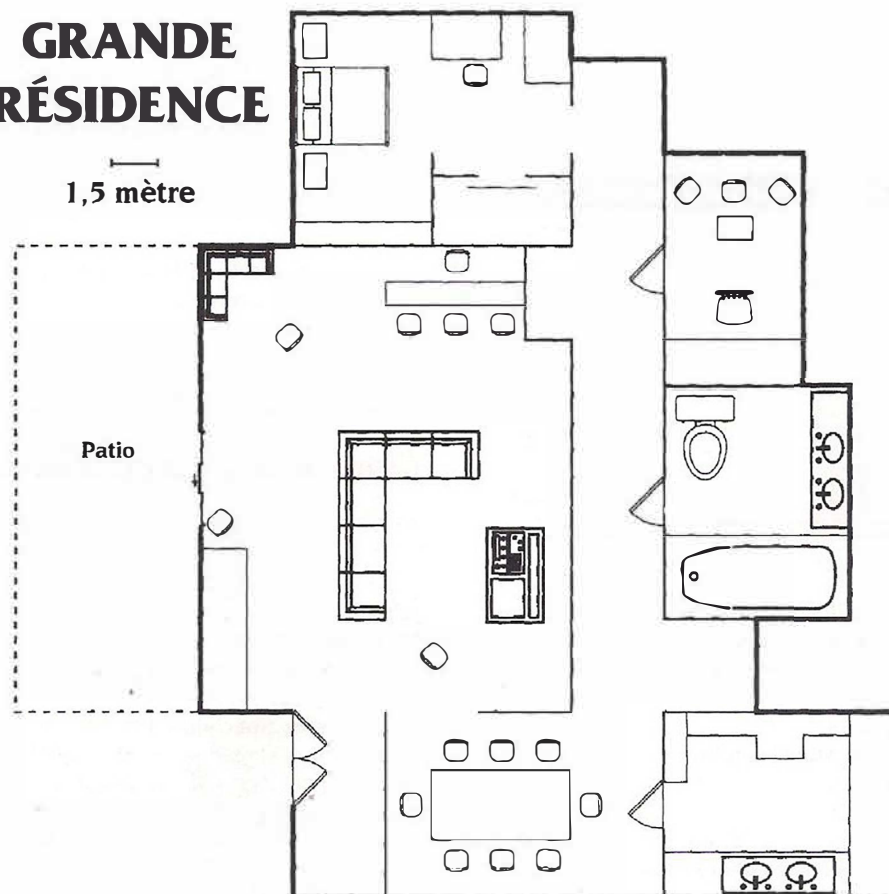
Shim Bright est sur le point de quitter Seattle. Le temps que les Shadowrunners parviennent chez lui, il est déjà en route pour l'héliport le plus proche. Heureusement pour eux, il est retardé par certaines difficultés.

Le domicile de Bright est une grande maison basse sans étage située dans le quartier de Hunt's Point à Bellevue. La surveillance y est minime, Bright se reposant sur ses gardes du corps ainsi que sur le code de sécurité AAA du quartier pour défendre sa personne et ses biens.

La Westwind de Bright ne se trouve nulle part. Par contre, ses deux chiens sont toujours là, prêts à défendre la maison contre tout intrus. Par chance pour les Shadowrunners, ils ne sont ni paranaturels ni cybernétisés.

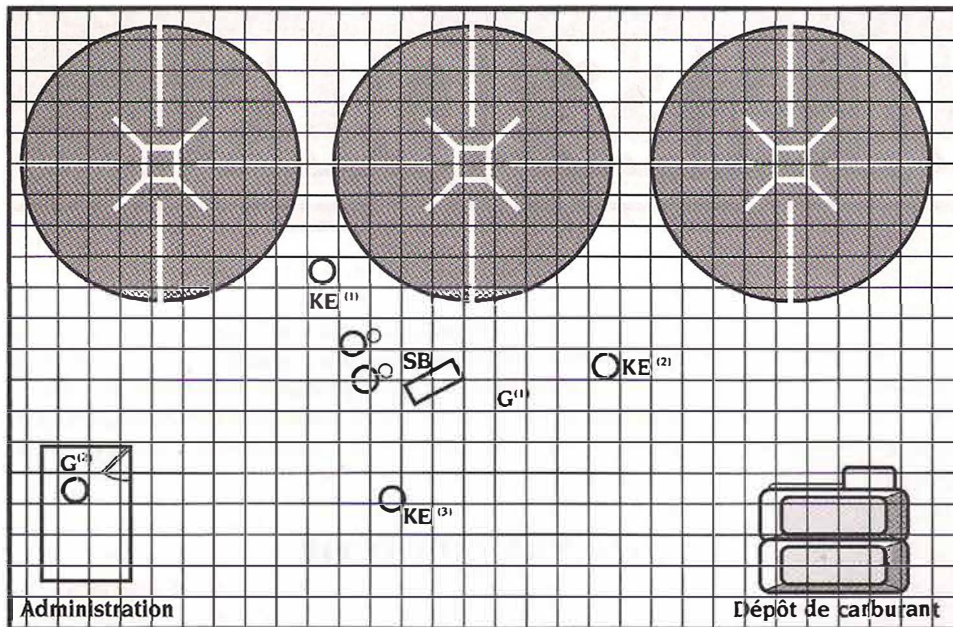
GRANDE RÉSIDENCE

1,5 mètre



L'HÉLIDROME

SB = Shim Bright
G = Garde du corps
KE = Garde de Knight Errant
O = Officiel
◻ = Westwind de Bright



◻ = 2 mètres

La maison ne possède pas de système d'alarme.

Bright n'a laissé derrière lui aucun indice, papier ou puce susceptible de fournir la moindre indication sur ses activités. Il n'est peut-être pas le meilleur dans sa partie, mais il connaît son métier.

CHIEN DE GARDE (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaque
3	4x4	3	-	2/4	2	6	-	4	6M

Initiative : 4 + 1d6

Capacités : Furtivité 4

Note : Les deux chiens sont dressés à attaquer en silence et sans avertissement.

MONITEUR DE CONDITION				MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement		Physique		Etourdissement	
Blessure Légère		Etourd. Léger		Blessure Légère		Etourd. Léger	
Blessure Modérée		Etourd. Modéré		Blessure Modérée		Etourd. Modéré	
Blessure Grave		Etourd. Grave		Blessure Grave		Etourd. Grave	
Blessure Fatale		Etourd. Fatal		Blessure Fatale		Etourd. Fatal	

KOREN THARK

Faites intervenir Thark dans la confrontation finale. Suite au chapitre **Interdiction**, soit il va trouver Bright de son côté tandis que les Shadowrunners se lancent sur les traces de Dumont, soit il les accompagne s'ils se rendent directement chez Bright sans se préoccuper de l'assassin elfe.

Dans le premier cas, les Shadowrunners retrouvent le vieux troll au domicile de Bright, à deux doigts de la mort, roué de coups et truffé de plomb par les gardes du corps de Bright. Laisse pour mort, il se montre en fin de compte plus coriace que prévu. Vous pouvez néanmoins décider qu'il a besoin d'un sort de Soins avant de pouvoir révéler aux Shadowrunners la destination de Bright.

Dans le deuxième cas, Bright est déjà en route pour l'hélicoptère au moment où Thark et les Shadowrunners parviennent chez lui. La seule indication concernant sa destination se trouve dans son télécom. Le signal "message en attente" clignote ; une pression sur PLAY repasse un enregistrement vidéo en provenance de l'hélicoptère voisin, informant Mr Bright que, en raison des conditions météo, l'appareil qu'il a réservé aura vingt minutes de retard. Les Shadowrunners ont encore le temps de se rendre à l'héliport pour lui souhaiter un bon voyage.

L'HÉLIDROME

L'hélicoptère, ainsi appelé parce qu'il remplit la double fonction d'accueillir aussi bien les hélicoptères que les appareils à rotor inclinable, ne se trouve qu'à quelques minutes, pied au plancher, du domicile de Bright. Terrain modeste ne comportant que trois aires d'envol, il dispose d'un petit dépôt de carburant pour refaire le plein des appareils et un bâtiment administratif supportant un radar de proximité.

Les Shadowrunners arrivent sur place alors que Bright attend toujours son appareil. Un de ses gardes du corps se trouve avec lui sur le tarmac, à côté de la Westwind, tandis que l'autre est dans le bâtiment administratif. Les trois gardes de Knight Errant ont établi un périmètre de sécurité autour de Bright et d'une des aires d'envol. Bright a fait appel à leurs services au cours des dernières heures, craignant que ses gardes du corps du Tir ne fassent pas le poids contre les Shadowrunners.

GARDE DE LA SÉCURITÉ DE KNIGHT ERRANT (3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	3	3	4	5	-	3	5/3

Initiative : 3 + 2d6

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3

Compétences Spéciales : Procédures de Sécurité 3

Cyberware : Réflexes Accrus (1), Interface d'Arme

Équipement : 2 grenades à effet de choc Airfoil IPE (12M Étourdissement), Ares Predator II [pistolet lourd, 15 (chargeur), plus 2 chargeurs, module d'interface intégré, 9M], veste pare-balles (5/3), Heckler & Koch MP-5TX [mitraillette, 20 (chargeur), plus deux chargeurs, module d'interface intégré, 6M]

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

Le retard de Bright est en partie provoqué par deux officiels de l'aviation civile (ce petit héliport leur offre rarement l'occasion de justifier l'exercice de leur autorité, si bien qu'ils n'en ratent pas une). Ils réclament des éclaircissements au sujet du plan de vol rempli à la hâte, qui ne mentionne pour toute destination que le territoire salish-shidhe. C'est un peu vague. Bright, naturellement, n'a pas envie de dévoiler sa destination exacte. Les officiels le harcèlent de questions. Ils ont contacté la FAA (Federal Aviation Administration, ou service fédéral de contrôle aérien) à ce sujet et attendent la réponse du siège. Dans l'intervalle, ils entendent laisser l'appareil de Bright se poser mais refusent de le laisser repartir. Ils ont également réclamé l'assistance de la Lone Star ; la police interviendra, mais n'accorde aucun caractère d'urgence à cet appel.

Les Shadowrunners ignorent les causes du retard de Bright mais peuvent aisément se rendre compte que les officiels de l'héliport y sont pour quelque chose. Ils peuvent attendre de voir comment la situation va évoluer ou profiter de l'occasion pour tomber sur le dos de Bright. Ils peuvent également se faire repérer dès leur arrivée à l'héliport : la rue est bien visible depuis l'aire d'envol, et s'ils débouchent sur les chapeaux de roues, les gardes



de Knight Errant évaluent la menace et se placent de manière à couvrir leur client. Le garde du corps à côté de Bright entre, lui aussi, en action, tandis que son collègue planqué à l'intérieur du bâtiment sort son fusil de précision et ajuste les Shadowrunners. Ce brusque déploiement d'activité rend les officiels de l'héliport extrêmement nerveux. Quant aux gardes de Knight Errant, ils réclament aussitôt du renfort.

Si les Shadowrunners foncent dans le tas tête baissée, voyez le passage suivant, **Tirer d'abord**. S'ils restent en retrait et discutent stratégie pendant quelques minutes, passez plutôt à **Discuter d'abord** (page suivante).

Tirer d'abord

Si les Shadowrunners foncent bille en tête sur l'héliport, la fusillade éclate. Au beau milieu de la bagarre, un appareil Federated Boeing Commuter à rotors orientables survient au ras des arbres mais prend immédiatement de la hauteur et recule à distance de sécurité où il fait des cercles pour observer la situation. Il ne comporte ni armement ni blindage et son pilote ne manifeste aucun désir de s'approcher avant que le plomb cesse de voler. Il tente de récupérer Bright à l'arrachée si ses hommes semblent avoir le dessus ou réussissent tout au moins à contenir l'attaque des Shadowrunners. Si ces derniers utilisent des armes lourdes ou de la magie, l'appareil reste à l'écart. Dix Tours de Combat après son arrivée, le Commuter s'en va, avec ou sans Bright. On ne plaisante pas avec l'horaire.

FEDERATED BOEING COMMUTER

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Pilote
5	140/320	3	0	3	3

VEHICULE

Type _____

Moniteur de Condition

Indice

Maniabilité	Début
Vitesse	
Résistance	
Blindage	
Signature	Déjà Gravé
Autopilote	
Montures	Déjà Modérés
Points d'Ancre	Déjà Légers

Places : 2 sièges baquets en cabine plus 15 à l'arrière

Portes : 2

Consommation : 40 litres aux 100 km (200 litres aux 100 km en mode poussée verticale)

Réservoir : 750 litres

Coffre : 10 CF + 30 CF en soute

Atterrissage/Décollage : conventionnel ou vertical

Si les Shadowrunners sont sur le point de se faire massacrer, vous avez le choix entre deux solutions. Vous pouvez même utiliser les deux si leur situation est vraiment désespérée !

La première consiste à faire intervenir Green Lucifer. Ayant mené parallèlement sa propre enquête, à moins que les Shadowrunners ne l'aient tenu au courant des derniers développements de l'affaire, il tient absolument à prendre part à la grande confrontation finale, ne serait-ce que pour s'assurer du silence de Bright. Combattant de valeur, il se révèle d'une aide précieuse, même s'il ne dévoile pas ses aptitudes magiques. Il a également la possibilité de faire intervenir la grosse cavalerie en lançant deux éléments contre ceux de Bright. Interrogé à ce sujet, il peut toujours prétendre que les esprits ont été "envoyés par un ami".

La deuxième solution fait appel à la Lone Star. Les Shadowrunners lui ont peut-être téléphoné s'ils ont trouvé Thark baignant dans son sang au domicile de Bright, à moins que le troll n'ait appelé lui-même son quartier général ou encore qu'il ne s'agisse de la patrouille envoyée en réponse à l'appel des officiels de l'héliport. De toute façon, un contingent de **flics des rues** (Shadowrun, page 207) fait son apparition en nombre suffisant pour équilibrer la situation. L'irruption des flics soulève un problème intéressant, car

ils viennent ostensiblement pour ramener le calme et non pour arrêter Bright. Les gardes de Knight Errant, pour leur part, évitent coûte que coûte un conflit direct avec les agents de la Lone Star.

Si Green Lucifer est présent, Shim Bright l'observe longuement puis finit par le reconnaître. Il se montre d'abord choqué, puis la rage déforme ses traits tandis que les pièces du puzzle commencent à se mettre en place. Il crie : "Kylisearn ! Tu es mort ! Tu es censé être mort !" avant de s'élancer dans une tentative désespérée d'abattre son ennemi. Naturellement, il se fait tirer dessus de tous les côtés, mais laissez-le vivre suffisamment longtemps pour bredouiller dans un dernier rôle : "C'est un malin, le vieux fils de pute, hein, Kylisearn... Il disait que tu étais mort. Qui aurait cru qu'il ne disait pas ça au sens littéral... les ennemis de mes ennemis, et toute cette sorte de chose, j'imagine. Pas exactement la couronne que tu voulais, hein ?" Si on lui en laisse l'occasion, Green Lucifer lui loge une balle dans le corps, mettant un point final à son discours.

Discuter d'abord

Si les Shadowrunners prennent quelques minutes pour évaluer la situation, Bright invite du geste ceux qui semblent plus ou moins diriger le groupe à venir le rejoindre. Quand ces derniers approchent de la voiture, les gardes de Knight Errant les examinent d'un air soupçonneux et leur demandent de laisser tomber leurs armes. Ceux qui refusent de s'exécuter ne sont pas admis dans le périmètre. L'un des gardes se retourne pour surveiller les Shadowrunners qu'ils laissent passer.

Bright veut leur exposer sa vision de la situation : fort de son immunité diplomatique (authentifiée par des faux papiers salish-shidhe), il se prépare à quitter Seattle. Les Shadowrunners ne peuvent pas s'y opposer. Pour l'instant, un léger malentendu à propos de son plan de vol retarde son départ, mais l'ambassade salish-shidhe est en train d'éclaircir cette histoire auprès de la FAA et il ne devrait plus tarder à quitter le sol des UCAS (ce dernier point est une surprise pour les officiels, mais la concentration d'armes à feu au mètre carré les dissuade d'en faire la réflexion).

Le seul objectif de Bright est de gagner du temps pour permettre à son appareil d'arriver, ce qui se produit quelques moments plus tard. Si le plomb n'est pas en train de voler bas, le Commuter se pose sur l'aire centrale. Le rugissement de ses rotors est souligné par un autre grondement : celui de la moto de Green Lucifer. Il est venu pour les raisons exposées précédemment et s'arrête à hauteur des gardes de Knight Errant. Ces derniers, tendus, se tournent vers leur client pour observer sa réaction face au nouvel arrivant, mais Bright semble simplement surpris et quelque peu soucieux de voir un membre des Anciens (le chef en second, à en juger par la coupe de son iroquoise). Green Lucifer se gare, descend de moto et, sans qu'il soit nécessaire de le lui demander, dépose sur le tarmac sa mitraillette et son pistolet. Il rejoint ensuite les Shadowrunners et lève un sourcil interrogateur.

C'est alors que Bright le reconnaît. "Kylisearn...", dit-il doucement avant de lever les yeux au ciel puis de les ramener sur Green Lucifer. "Le Haut Prince disait que tu étais mort, la vieille crapule. Mais en y réfléchissant, quoi de mieux qu'un loup pour protéger le troupeau contre les autres loups ?" Pour toute réponse, Green Lucifer se contente de lui demander : "On se connaît ?"

La confrontation finale peut prendre diverses orientations, aussi faites bien attention aux actions des Shadowrunners susceptibles de la faire basculer dans telle ou telle direction. Les éléments à prendre en considération sont détaillés ci-dessous. À vous de voir s'ils se produisent ou non, et dans quel ordre.

- La seule pensée de Bright est de prendre la fuite. Il sait que ses faux papiers diplomatiques salish-shidhe ne résisteraient pas à un examen approfondi.

- Le garde du corps planqué dans le bâtiment administratif a son fusil de précision braqué sur les Shadowrunners tout au long

de l'entretien. Bright lui indique par un signe discret que Green Lucifer doit constituer sa première cible si une bagarre éclate. Si la discussion s'éternise et risque de lui faire manquer son vol, Bright fait simplement abattre Green Lucifer et tente de profiter de la confusion pour s'enfuir. Dans ce cas, le numéro deux des Anciens est étendu pour le compte, gravement touché. Les gardes de Knight Errant protègent malgré tout leur client, mais en y mettant un peu moins d'enthousiasme puisque c'est lui qui a déclenché l'affrontement. Leur contrat parle simplement d'assurer sa sécurité, pas de prendre part à une opération de combat. La fuite de Bright le tient dans un premier temps à l'écart de la mêlée, facilitant d'autant la tâche des Shadowrunners.

- Green Lucifer sait que Bright est originaire de Tir Tairngire, même s'il ne sait pas exactement qui il est. Il dévoile cette information si nécessaire.

- Le Commuter est immatriculé en Tir Tairngire. N'importe quel personnage peut s'en apercevoir en réussissant un test de Pilotage (3).

- Bright fait clairement référence à un certain "Haut Prince", terme spécifique à Tir Tairngire et sans rapport avec le Conseil Salish-Shidhe.

- La Lone Star finit bel et bien par faire son apparition. Savoir si elle arrive ou non en force suite à un appel des Shadowrunners ou de Koren Thark dépend principalement des actions des personnages et de votre magnanimité de Maître de jeu.

À vous de rassembler tous ces éléments et de les combiner aux actions des Shadowrunners pour résoudre la situation à l'héliodrome. Pour finir, arrangez une scène similaire à celle qui clôt le passage **Tirer d'abord** entre Bright et Green Lucifer, s'achevant sur la conclusion brutale et définitive apportée par le gangster au discours de l'agent secret (n'oubliez pas de lui faire ramasser une arme à un moment donné).

Interrogé sur les divers événements de cette aventure, Green Lucifer peut fournir quelques éclaircissements. Il reconnaît, avec réticence, qu'il avait autrefois des amis et des ennemis en Tir Tairngire et que cette histoire a pour origine de vieilles connaissances revenues le hanter. Quelqu'un dans les halls illuminés du Tir a décidé que les Anciens avaient cessé de lui être utiles. Shim Bright et Elven Fire devaient constituer les outils de leur anéantissement. Green Lucifer n'en dit pas plus et demande aux Shadowrunners de laisser tomber. Avec la mort de Bright et le corps de Michael Dumont comme preuve du tissu de mensonges qui a initié la guerre des gangs, les différents partis concernés se calment suffisamment pour enrayer l'escalade de la violence. Seattle retourne progressivement à une situation normale.

De son côté, Green Lucifer comprend toutes les implications des paroles de Bright et par là même le fond de l'histoire. Son exil à Seattle aux bons soins des Anciens a été arrangé secrètement par le Haut Prince. Sachant que ses complices de la veille, ceux qui l'avaient trahi, tenteraient un jour quelque chose contre les Anciens, le Haut Prince l'a délibérément introduit dans le gang afin qu'il s'oppose, le moment venu, à ses anciens camarades. Rien ne s'est déroulé selon le plan prévu, mais il en va souvent ainsi dans le grand jeu des hommes et des nations.

ANTIVIRUS

Attendu qu'il s'agit principalement d'une scène de combat, votre principal souci est, ici, d'équilibrer les chances. L'intervention de Green Lucifer et de la Lone Star devrait vous y aider.

Si Bright parvient à s'échapper, les Shadowrunners le retrouvent probablement un jour en travers de leur route. Même s'il est tué, il est vite remplacé par un opportuniste du même acabit.

Voyez le chapitre suivant, **Rassembler les morceaux**, pour plus d'information sur la conclusion de cette aventure.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

APRÈS L'AVENTURE

La plupart des conséquences à long terme de cette aventure ont été envisagées dans les chapitres précédents. En voici un résumé.

Si les Shadowrunners réussissent à fournir à la Lone Star et, tout aussi important, au Yakusa, suffisamment d'éléments jetant le doute sur la responsabilité des Anciens dans l'affaire "Elven Fire", la situation retourne progressivement à la normale. La Lone Star renonce à son attitude va-t-en-guerre et en revient à une tactique de confinement plus que de confrontation ouverte. Le Yakusa réclame toutes les informations que les Shadowrunners peuvent lui fournir afin qu'il exerce ses justes représailles contre les bons coupables. La révélation de la nature d'Elven Fire par les Shadowrunners fait quelque peu perdre la face aux Anciens, mais les gangs adverses commencent à enterrer la hache de guerre. Globalement, en une semaine, les choses redeviennent pratiquement normales. Les Shadowrunners finissent par se faire quelques amis chez les Anciens, obtiennent le respect éventuel du Yakusa, la gratitude (et l'argent !) de Thark et apparaissent sur une longue liste de trouble-fête à éliminer dans les hautes sphères de Tir Tairngire.

Si les Shadowrunners échouent sur toute la ligne, l'enfer ouvre ses portes. Peu de temps après l'ultimatum de 48 heures accordé par le Yakusa, la Garde du Métroplex se met en position. Considérez-la comme une véritable armée pour ce qui concerne la discipline et la tactique. Ses hommes sont très bien équipés et

déploient un matériel et une artillerie haut de gamme. La majeure partie de la ville se voit attribuer un niveau de sécurité AAA. La vie de tous les jours devient très difficile dans les rues de Seattle. Les gangs cessent leurs hostilités, au moins temporairement, pour livrer bataille contre la ville.

À vous de décider en quoi la vie des Shadowrunners s'en trouve affectée. La loi martiale est décrétée pendant un certain temps à Seattle, procurant un cadre d'aventure assez différent du décor habituel, mais non moins digne d'intérêt.

ATTRIBUER LE KARMA

KARMA D'ÉQUIPE

Divisez équitablement les points suivants entre les Shadowrunners, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.

Pour une négociation fructueuse avec le Yakusa	4
Pour avoir vaincu Michael Dumont	4
Pour avoir vaincu Shim Bright	5
Pour avoir ramené la paix à Seattle	5

KARMA INDIVIDUEL

Reportez-vous à la page 199 des règles de **Shadowrun**. Chaque personnage reçoit automatiquement 2 points de Karma individuel rien que pour avoir survécu.



CONTACTS

Au cours de l'aventure, les indices ou l'absence d'indices conduisent les personnages à se renseigner sur certains lieux, personnes ou événements. Les contacts constituent toujours les meilleures sources d'information. Ce chapitre présente différentes Tables concernant les renseignements que les Shadowrunners peuvent se procurer auprès de leurs contacts.

Interroger un contact réclame habituellement un test d'Étiquette (la Rue) ou (Corporation) avec un seuil de réussite de 4. La quantité d'informations disponible varie selon le nombre de succès obtenus par le Shadowrunner. S'il en obtient plus d'un, il accède aux renseignements correspondant à son niveau de succès mais aussi à ceux des niveaux inférieurs.

La discussion ne doit pas être réduite à un simple jet de dés ; faites jouer la rencontre. Les contacts sont des PNJ à part entière, avec leur vie, leurs opinions et leurs problèmes, et non de simples boutons qu'on presse en cas de besoin.

Le personnage doit faire son test d'Étiquette avant d'aller trouver son contact. Vous saurez ainsi exactement ce que ce dernier sait et ce qu'il est prêt à raconter au moment de jouer la rencontre. Celle-ci doit être adaptée à la personnalité de chacun. Certains aiment les rendez-vous en face à face en un lieu déterminé, d'autres préfèrent employer des moyens plus élaborés pour échanger des informations.

Les contacts sont généralement fiables tant qu'ils peuvent faire confiance au Shadowrunner. Il ne faut jamais les compromettre en laissant deviner trop facilement ses sources, ou bien en mentionnant un rendez-vous avec certaines personnes en relation avec eux. Vers qui se porterait leur loyauté ? Un bon Shadowrunner ne va pas tenter le sort en forçant ses contacts à choisir.

Avec un contact, le courant passe dans les deux sens. Si vous avez besoin d'estimer la valeur chiffrée d'une information, multipliez le nombre de succès obtenus au test d'Étiquette par l'indice de Compétence d'Étiquette du contact, puis par la somme de son Intelligence et de son Charisme, puis enfin par 10. Vous obtenez ainsi un résultat en nuyens. Naturellement, vous pouvez l'adapter en fonction du contact interrogé. Les procédures de Négociation habituelles s'appliquent pour déterminer le tarif final de l'information.

Les Shadowrunners peuvent également demander à un contact de "se renseigner", de "laisser traîner ses oreilles" et autres expressions désignant le fait de prêter une attention particulière aux bruits qui courent. Dans ce cas, le test d'Étiquette bénéficie d'un bonus de deux dés supplémentaires. Une réussite indique que le contact se procure l'information correspondante en 2D6 heures, ou après un délai laissé à votre appréciation. C'est une excellente façon de vous assurer que les Shadowrunners ne passent pas à côté d'un renseignement important. Le prix de ce service est déterminé comme indiqué précédemment.

Vous pouvez ajouter une nouvelle dimension aux contacts en considérant qu'ils ne sont pas forcément disponibles vingt-quatre heures sur vingt-quatre, mais qu'il faut convenir au préalable d'un rendez-vous avant de pouvoir les rencontrer. Lorsqu'un Shadowrunner appelle un de ses contacts, lancez 2D6 puis multipliez le résultat par 30. Vous obtenez ainsi, en minutes, le temps de base à attendre avant le rendez-vous. Le joueur peut sacrifier des succès de son test d'Étiquette pour réduire cette période (voir **Shadowrun**,

page 68). Il est ainsi renseigné plus rapidement, mais moins abondamment. Dans ce cas, procédez au test d'Étiquette au moment où le Shadowrunner annonce qu'il appelle son contact et demandez au joueur combien de succès il souhaite consacrer à la réduction du délai. Ne lui dites pas quel est le temps de base.

Les deckers peuvent également jouer un rôle actif dans la recherche d'informations générales. Il existe de nombreux services d'informations électroniques dans le monde de **Shadowrun** - publics, privés ou secrets - et ils renferment des gigapulsations de données comprenant aussi bien des conversations enregistrées que de simples rumeurs ou des fichiers volés ou jetés au rebut. N'importe quel decker qui se respecte est capable d'élaborer un programme de recherche dans de vastes banques de données, axé sur certains mots-clefs et termes associés, qui détourne les renseignements obtenus vers son cyberdeck ou son ordinateur personnel relié à la Matrice.

Virtuellement toutes les informations fournies dans ce chapitre sont accessibles dans la Matrice, quand on sait où chercher et qu'on dispose du temps nécessaire. Le temps de base de ce genre de recherche est de 2D6 heures. Le decker doit réussir un test d'Étiquette (Matrice) ou, à défaut, d'Intelligence en se reportant au Réseau des Compétences, contre le seuil de réussite indiqué sur la Table. Les succès obtenus peuvent être utilisés pour réduire le temps de base nécessaire pour accéder à l'information. La question des Contacts Appropriés ne s'applique pas exactement de la même manière, dans ce cas. Le decker doit indiquer dans quel genre de banque de données il farfouille : une banque d'origine corporatiste ne renferme que des informations réclamant un contact corporatiste, un forum électronique accessible à tous apporte surtout des renseignements nécessitant un contact de rue.

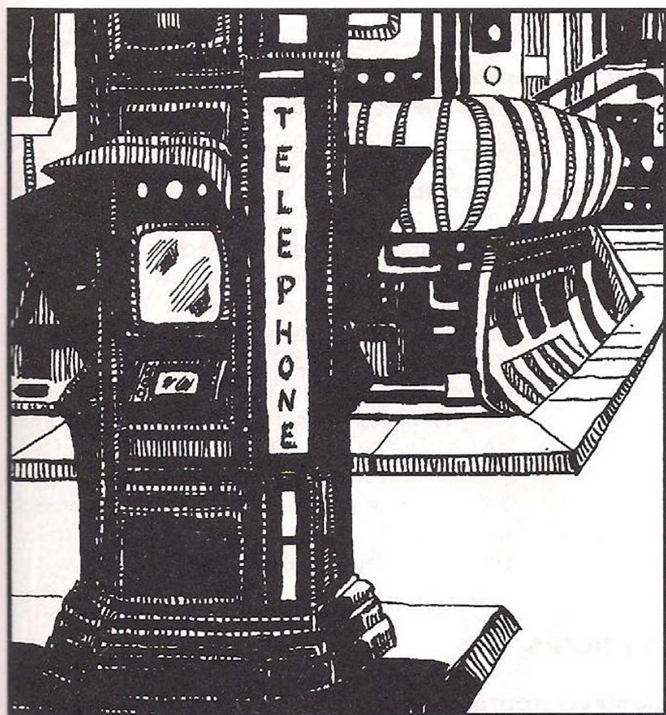
Un decker est limité dans le nombre de recherches qu'il peut mener de front par ses propres capacités et le temps dont il dispose. Il ne peut conduire simultanément qu'un nombre de recherches égal à la moitié de son Intelligence, arrondie à l'entier supérieur. Ceci sous réserve qu'il se consacre exclusivement à cette activité, ajustant sans cesse les pistes à suivre et les paramètres de travail. S'il désire accomplir autre chose en parallèle, à vous d'estimer le temps ainsi perdu et de déterminer en conséquence le délai supplémentaire imposé aux recherches.

DANS LES FICHIERS DE LA LONE STAR

Koren Thark peut pêcher certains renseignements dans les fichiers de la Lone Star. Il lui faut pour cela 1D6 heures. Il laisse ensuite les données obtenues dans sa boîte à lettres électronique afin que les Shadowrunners en disposent à leur convenance.

LES ANCIENS

Le dossier constitué par la Lone Star sur les Anciens est reproduit dans la **Note n°4**, page 65. Donnez-la aux joueurs quand les Shadowrunners récupèrent l'information depuis la BAL de Koren Thark.



ELVEN FIRE

Voyez la **Note n°5**, page 66.

LUCINDA TANGIER

Voyez la **Note n°6**, page 66.

ST. JOHN

Voyez la **Note n°7**, page 66.

HISTOIRE D'ELFES

Pour tout renseignement concernant directement Tir Tairngire, les relations de cet État avec les Anciens ou la politique elfe locale, Thark s'adresse à Shim Bright, le spécialiste indépendant des affaires elfes auprès de la Lone Star comme de la ville de Seattle. Mais naturellement, c'est Bright qui tire dans l'ombre les ficelles de cette histoire (qui a rapidement échappé à son contrôle). Voyez **Thark et Bright** au chapitre **Une étoile solitaire**, page 16.

DANS LA RUE

Tôt ou tard, les Shadowrunners voudront probablement se renseigner auprès de contacts moins recommandables. Ici, tous les archétypes ou contacts comportant le terme "urbain" ou "de rue" dans leur désignation peuvent faire l'affaire, ainsi que tout individu en mesure de savoir ce qui se raconte dans la rue. Dans ce scénario, les arrangeurs et autres Mr Johnson sont traités dans un passage distinct.

LES GANGS

Certaines informations circulent sur les gangs directement impliqués dans cette aventure et sur la situation à Seattle en général. Deux Tables sont fournies pour chaque sujet. Utilisez la première si le contact n'est pas un membre du gang en question et la seconde dans le cas contraire.

Les renseignements de ce passage ne sont accessibles que par l'intermédiaire d'un membre de gang.

LES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 5)

Tout gangster étranger aux Anciens.

Succès

Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | "Écoute, pauvre tache, je te suggère de décarrer l'issa avant que quelqu'un ne décide de te mettre la tête en pizza." |
| 1 | "Les oreilles pointues montrent enfin leurs vraies couleurs. Mais putain, je me demande bien pourquoi ils veulent déclarer la guerre à tout le monde à la fois." |
| 2 | "Ouais, ce qui m'épate le plus c'est que le massacre se déroule à l'extérieur du gang. D'après ce que j'ai entendu, il y aurait comme une ambiance <i>sturm und drang</i> au sein des Anciens." |
| 3 + | "Eh, je crois que c'est carrément la guerre civile entre eux, mais qu'est-ce que ça peut faire ? Vu ce qui se prépare, ils passeront pas la semaine de toute façon." |

LES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout gangster membre des Anciens (si le Shadowrunner est un elfe, le seuil de réussite tombe à 3).

Succès

Résultat

- | | |
|-----|--|
| 0 | "Quels problèmes, bonhomme ? On n'a pas de problèmes. On est les maîtres de la rue. T'as pas vu le décompte des pertes d'aujourd'hui ?" |
| 1 | "Tous les gangs ont des problèmes, okay ? Y a rien à ajouter. C'est pareil pour les Anciens, mais on va pas se laisser avoir par des étrangers." |
| 2 | "Écoute, y a des petits malins en dehors du gang qui essaient de nous éliminer, et quand on aura trouvé qui c'est, on va te les volatiliser. Comme je te le dis." |
| 3 + | "Qu'est-ce que t'es, un genre de journaliste ? Eh, cool, bonhomme, y a pas d'offense. Écoute, t'as l'air d'être plutôt bien rencardé. Laisse-moi te présenter au chef."* |

* Si les Shadowrunners obtiennent cette information, reportez-vous à **La parole des Anciens**, page 25. C'est un bon moyen d'arranger une rencontre avec les chefs du gang si les Shadowrunners n'y pensent pas spontanément.

LE CHEF DES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout gangster étranger aux Anciens.

Succès

Résultat

- | | |
|-----|--|
| 0 | "Le chef ? Les Anciens ont pas de chef. Ils tirent ça au sort." |
| 1 | "Quoi, en ce moment ? Bordel, comment veux-tu que je le sache ? Depuis que les Meat Junkies ont zigouillé Wasp, la question est en suspens." |
| 2 | "C'est une gonzesse du nom de Sting qui donne les ordres. C'était le lieutenant de Wasp. Mais je pense que son lieutenant à elle, un rigolo du nom de Green Lucifer, a pas mal d'influence aussi." |
| 3 + | "Ouais, c'est Sting qui commande, mais seulement parce que d'autres le veulent bien." |

LE CHEF DES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout gangster membre des Anciens (si le Shadowrunner est un elfe, le seuil de réussite tombe à 3).

Succès	Résultat
0	"Eh, bonhomme, lâche-moi un peu, okay ? La pause de midi est terminée."
1	"Nos ennemis redoutent notre chef. Ils ont essayé à plusieurs reprises d'assassiner traîtreusement Sting et Green Lucifer. Ils ont échoué. Ils échoueront toujours."
2	"Sting est une enfant des rues. Les rues sont toute l'histoire de sa vie. Elle les connaît mieux que n'importe qui. Green Lucifer nous vient du Tir, et ses connaissances et ses alliés sont précieux."
3 +	"C'est une période de mise à l'épreuve pour nous tous, dans un sens plus large que ce que tu peux imaginer. Tu devrais peut-être venir discuter de cette histoire avec nos chefs, non ?"*

* Si les Shadowrunners obtiennent cette information, reportez-vous à **La parole des Anciens**, page 25. C'est un bon moyen d'arranger une rencontre avec les chefs du gang si les Shadowrunners n'y pensent pas spontanément.

LES MEAT JUNKIES

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout gangster étranger aux Meat Junkies.

Succès	Résultat
0	"Va mourir, avant qu'on s'en occupe pour toi."
1	"Les Junkies ont vraiment la rage contre les Anciens. Ils se préparent à leur mettre les oreilles au carré, vite fait, bien fait."
2	"La seule chose qui retient jusqu'ici les Junkies d'effacer purement et simplement les Anciens, c'est que les elfes sortent en force sur la défensive, et que ça leur ressemble pas. Cette merde d'Elven Fire, c'est plus une nuisance qu'autre chose."
3 +	"Les Junkies ont rompu la trêve dont t'as entendu parler aux infos l'autre soir. Ils écument encore, et l'enfer peut se déchaîner à tout moment."

LES MEAT JUNKIES

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout gangster membre des Meat Junkies.

Succès	Résultat
0	"Tout le monde sait que les Anciens sont en train de se ramasser, bonhomme. Où t'as passé ces derniers jours, dans une transe BTL ? Elven Fire ? Qu'est-ce qu'on a en à foutre ?"
1-2	"Qu'est-ce que tu viens me parler des Anciens ? Quand on en aura fini avec eux, ils sauront vraiment ce que ça coûte de chercher des crosses aux Meat Junkies. Et plus personne ne se souviendra de la raison de leur petite guéguerre civile."
3 +	"Même si on n'arrive pas à se faire les Anciens, on va s'offrir tous leurs petits gangs séparatistes. Elven Fire tout particulièrement."

LES TIGERS

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout gangster étranger aux Tigers.

Succès	Résultat
0	"Écoute, chuis sûr qu'il y a quelque part une mère de famille qui te cherche. Alors dégage."
1-2	"Bonhomme, les elfes ont signé leur arrêt de mort en s'attaquant au Yak. C'était la méga-connerie. Ce que je voudrais bien savoir, c'est qui va récupérer leur territoire quand ils seront tous massacrés ?"
3 +	"Tu as des infos sur Elven Fire ou sur les Anciens ? Je te conseille d'aller voir le Yak, le clan des Whispering Nights, à Loveland. Peut-être qu'ils te payeront, peut-être même qu'ils te laisseront la vie sauve."

LES TIGERS

Contacts appropriés (seuil 5)

Tout gangster membre des Tigers (si le Shadowrunner a des relations avec le Yakusa, le seuil de réussite tombe à 4).

Succès	Résultat
0	"La politesse est toujours payée de retour. Tu serais bien inspiré de méditer là-dessus."
1-2	"Les elfes ont commis leur dernière erreur. Le sage ne se vante pas d'être de leurs amis."
3 +	"Ça t'intéresse ? Tu sais quelque chose sur les Anciens et sur ceux qui se font appeler Elven Fire ? Bien, dans ce cas je connais quelqu'un à qui tu devrais parler."*

* Si les Shadowrunners obtiennent cette information, reportez-vous à **Derrière le voile**, page 30. C'est un bon moyen d'arranger une rencontre avec le Yakusa si les Shadowrunners n'y pensent pas spontanément. Ils peuvent naturellement refuser de parler aux Whispering Nights, mais l'intérêt du Yakusa a peut-être été éveillé au point de les envoyer chercher...



LES GANGS ET LA RUE

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout gangster.

Succès	Résultat
0	"Bof, si y fallait croire toutes les rumeurs qui circulent ces derniers temps..."
1	"Bonhomme, mon conseil est de prendre des vacances. Trouve-toi un endroit calme, genre L.A. par exemple. Ici, à Seattle, il y a une sale embrouille qui se prépare et il y aura une méchante ruée pour récupérer les morceaux quand tout sera terminé."
2	"Tout le monde est prêt pour la guerre. On trouve des armes partout et pour pratiquement rien. Avec une remise, si tu flingues pour le compte des Anciens."
3 +	"Elven Fire, ouais, je les ai vus. Je crois que c'est des Anciens séparatistes. Des putains de fanatiques, si tu veux mon avis. Aucune importance, remarque, vu qu'ils vont tous être massacrés quand le Yak se mettra en chasse."

RUMEURS GÉNÉRALES

Ces bruits qui circulent dans la rue peuvent être entendus auprès de contacts des rues étrangers aux gangs.

LES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Si tu t'imagines que je vais fourrer mon nez dans ce mic-mac..."
1	"Tu sais, toute cette histoire est bizarre. Ces attaques ne correspondent pas à la logique habituelle des Anciens. Beaucoup n'ont même aucun rapport avec leur territoire ou leurs intérêts actuels."
2	"Ils ont pété les plombs, bonhomme - quel individu sain d'esprit irait rêver de s'en prendre au Yak ? Les Anciens ont déjà suffisamment d'ennuis comme ça avec les Tigers et les Meat Junkies. Pourquoi encore se compliquer la vie ?"
3 +	"Remarque, il faudra peut-être bientôt parler d'eux au passé. On raconte que les Anciens sont en train de se séparer - on en a vu des groupes se battre entre eux."

ELVEN FIRE

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Quoi, Elven Fire ? C'est les Anciens, bonhomme. Même un ork est capable de comprendre ça."
1	"C'est forcément les Anciens. Ce serait qui, sinon ?"
2	"Une épine dans le flanc de cette bonne vieille Seattle, mon ami. C'est ce que nous pensons."
3 +	"La question qui vient aussitôt à l'esprit est : pourquoi ? Divergences d'intérêts ? Divergences d'objectifs ? Divergences de chefs ? Divergences de tout ?"

LUCINDA TANGIER

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Eh, tu veux une fille ? Je te trouve une fille..."
1-2	"Ouais, j'ai déjà entendu ce nom-là... elle est pas collée avec un abruti qui porte un nom d'apôtre ou quelque chose comme ça ?"
3 +	"Si, je la voyais toujours dans cette boîte, le Witches'Circle, avant même qu'elle commence à se mettre avec ce rigolo de St. John. Je crois qu'elle a des copains là-bas."

ST. JOHN

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Saint Jean ? Je sais pas, c'est pas un type qui a fini avec sa tête sur un plateau ou quelque chose dans ce goût-là ?"
1-2	"Tu parles d'un loser. Le mec est incapable d'enfiler ses sous-vêtements sans s'emmêler les pinceaux. J'ai entendu dire qu'il a décroché un contrat en free-lance auprès du Tir et qu'il a été lamentable."
3 +	"Ouais, il s'est aperçu que courir les ombres dans la réalité n'était pas aussi glorieux qu'au simsens. Alors il a décidé de se mettre en cheville avec les Whispering Nights et, boum, au revoir tout le monde !"

LA GUÉRILLA URBAINE

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Ferme-la une seconde et tends l'oreille, et tu verras à quel point ça craint."
1	"Autrefois, c'étaient les Anciens qui disposaient du meilleur matériel, maintenant j'ai entendu dire que les Meat Junkies avaient fait main basse sur quelques mitrailleuses lourdes. Dieu nous aide tous."*
2	"Écoute, les Anciens sont sur le point d'entrer en guerre à la fois contre les Tigers et les Meat Junkies, lesquels sont tous les deux appuyés par le Yakusa. Qu'est-ce qui va arriver à ton avis ?"
3 +	"Je me suis laissé dire qu'y avait une sorte d'accord : si la Garde du Métroplexe déboule, chacun met de côté les conneries en cours pour lui tomber sur le râble. Une fois débarrassés de la Garde, les gangs reprendront la discussion."

* C'est une fausse information. En fait, les Meat Junkies détiennent en tout et pour tout deux mitrailleuses légères.

LE WITCHES'CIRCLE

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Le Cercle des Sorcières ? Sans moi, je touche plus à ce genre de truc après ce qui est arrivé la dernière fois. Seigneur ! Eh ! Hm ! Tu t'es perdu, hein ?"
1-2	"Le Witches'Circle, ah ouais. C'est devenu la boîte en vue à Loveland. Bourrée à craquer de péquins venus respirer le parfum de la mort. Le propriétaire fait mousser l'histoire un maximum."
3 +	"Tu veux dire que t'es pas au courant ? Le proprio, Sam Johnson ou je sais plus, a entouré d'un cordon

le box où les yaks se sont fait descendre, et il montre les taches de sang et les impacts de balles. Les Shadowrunners n'y vont plus, maintenant, mais les affaires reprennent avec les touristes."

LE YAKUSA

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact urbain ou des rues étranger aux gangs.

Succès	Résultat
0	"Ooh, le Yakusa, j'adore. Compte pas sur moi pour en dire du mal."
1	"Les yaks sont drôlement chatouilleux, ces derniers temps. C'est vraiment pas le moment de leur marcher sur les pieds."
2	"Je me suis laissé dire que le clan des Whispering Nights, celui dont les hommes se sont fait buter, aurait reçu une réprimande du grand oyabun. Un truc en relation avec l'honneur. Il y a des petits doigts qui vont rouler."
3 +	"Je sais pas si les yaks vont frapper directement, ou s'ils vont se servir des Tigers. En principe, les Tigers dépendent du clan des Dungeness Crabs, qui dirige Seattle, mais on m'a dit qu'ils avaient été prêtés aux Whispering Nights pour l'occasion. Les yaks les ont mis sur la piste de la fille Tangier."



CONTACTS CORPORATISTES

Les contacts corporatistes ne sont pas les mieux informés dans cette aventure, mais les renseignements qu'ils détiennent sont tous du plus grand intérêt.

LES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact corporatiste.

Succès	Résultat
0	"Je regrette, je ne sais rien à ce sujet."
1	"Il me semble avoir compris que, sous la direction de leur ancien chef, les Anciens avaient commencé à diversifier leurs activités et à se tourner vers un mercenariat plus traditionnel."
2	"Ils ont connu récemment un changement à leur tête : leur ancien chef, Wasp, a eu le visage emporté par une balle de gros calibre lors d'un affrontement contre les Meat Junkies. Je crois savoir que, même si les Anciens poursuivent leur politique actuelle de mercenariat, cela ne va pas sans provoquer quelques remous dans leurs rangs."
3 +	"En effet, les garçons en vert et noir sont tombés en disgrâce auprès des gros pontes du Tir. Il est temps de procéder à une réévaluation du marché, comme nous disons. Malheureusement, la majeure partie de cette évaluation se mesure en termes de balles. Mauvais pour les affaires."

MRS. JOHNSON ET AUTRES ARRANGEURS

Les intermédiaires, Mrs. Johnson et consorts, sont souvent très bien informés.

LES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout arrangeur ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Les Anciens ? Il s'agit d'un gang des rues, non ?"
1	"Très intéressante, la méthode qu'ils ont choisie pour étendre leur territoire. Et moi qui me disposais à leur proposer une opération musclée. Dommage."
2	"Leur chef actuel, Sting, c'est une maligne. Je n'arrive pas à comprendre pourquoi elle ne fait rien pour arrêter ça. Je crois que c'est Green Lucifer, son lieutenant, qui chauffe les esprits."
3 +	"J'imagine que leurs relations au sein du Tir ne doivent pas être enchantées par ce qui se passe. D'un autre côté, j'ai commencé à entendre des rumeurs de tensions entre les deux groupes il y a déjà plusieurs mois, avant le début de ce foutoir, alors qui sait ?"

ELVEN FIRE

Contacts appropriés (seuil 5)

Tout arrangeur ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Moi, tu sais, je vois ça à la tridéo, comme tout le monde."
1	"Semblerait que les Anciens aient quelques problèmes sur les bras. Je crois savoir qu'ils essaient de mettre le "feu" eux-mêmes."
2	"Ah, Elven Fire. D'où qu'ils sortent, leurs attaques ont été, comment dire, très bien placées. Certaines ont été un peu salopées mais toutes visaient des objectifs spécifiques en un lieu spécifique et à un moment spécifique."
3 +	"Les Anciens se sont outillés dans le coin dernièrement, ce qui est inhabituel pour eux, vu qu'ils sont financés par le Tir depuis des lustres. Mais j'ai entendu dire que les armes continuaient d'arriver depuis l'autre côté de la frontière. J'ignore où elles atterrissent."

LUCINDA TANGIER

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout arrangeur ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Je ne la connais pas. Je devrais ?"
1	"Ce n'est pas la petite amie de cet homme qui a été abattu en compagnie des yaks au Witches'Circle ? Je crois que c'est la seule fois où j'ai entendu ce nom."
2	"Oui, c'était la petite amie de St. John. Des appétits ruineux : une ex-corpora qui vient s'encanailler, j'imagine. Je crois savoir que le Yakusa la fait rechercher par les Tigers."
3 +	"Une prime est offerte à celui qui retrouvera Miss Tangier. Je peux te donner les coordonnées du Johnson qui s'occupe de l'affaire. Il me semble que c'est de l'argent corpora et que le mécène apprécierait beaucoup de la récupérer avant les yaks."*

* Si les Shadowrunners parviennent à cette information, vous pouvez vous reporter à **Le magnat du plastique**, page 35.

ST. JOHN

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout arrangeur ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Un Shadowrunner qui s'est fait tuer, c'est tout ce que je sais."
1	"Je le connaissais. C'était pas une lumière, pas quelqu'un qu'on aurait mis en tête de liste. Il faisait illusion au début, mais finissait souvent par saboter le travail."
2	"Il a arrêté de chercher du boulot voilà quelques mois, en claironnant partout qu'il allait faire un truc pour le Tir. Je crois savoir qu'il a bousillé le coup et qu'il a dû se planquer pendant un temps. Il a relait surface au moment de contacter les yaks, et ça été la fin pour lui."
3 +	"J'ai entendu dire que son dernier contrat était avec un agent local du Tir qui l'avait engagé pour une opération. Ce crétin fanfaronnait en disant que l'identité de l'agent du Tir l'aurait fait recracher ton déjeuner de la semaine dernière."

LE CHEF DES ANCIENS

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout arrangeur ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Je ne sais pas grand-chose sur le chef des Anciens, sauf qu'il ne semblait pas très doué jusqu'à ces derniers temps."
1	"Oui, les Anciens sont dirigés par une femme du nom de Sting. Elle semble un peu plus inspirée que son prédécesseur, mais elle poursuit sa politique de diversification."
2	"Green Lucifer est une énigme. Il a rejoint les Anciens juste avant que Wasp ne se fasse descendre par les Meat Junkies. J'ai discuté avec lui à l'occasion ; il m'a donné l'impression de dissimuler un sacré tempérament. Et il n'a pas les manières de quelqu'un qui a grandi dans la rue."
3 +	"J'ai entendu des rumeurs selon lesquelles Green Lucifer ne serait pas étranger au passage du pouvoir entre Wasp et Sting, mais je ne sais pas quel rôle il a pu jouer exactement."

SOUVENIRS DE DUMONT

Comme indiqué au chapitre **Une étoile solitaire**, page 16, un des Shadowrunners du groupe a déjà rencontré Michael Dumont par le passé. Vous voudrez peut-être élaborer une histoire commune entre lui et le mercenaire. Peut-être ont-ils travaillé ensemble, été de vieux amis, des amants, des rivaux ou des ennemis. Tout élément dramatique supplémentaire ne pourra qu'ajouter à la confrontation finale entre Dumont et les Shadowrunners.

Après avoir vu sa photo prise durant la descente au Witches'Circle, le Shadowrunner ne cesse de penser qu'il connaît Dumont, mais sans pouvoir se rappeler où et quand il l'a vu, ni même quel est son nom. Lorsqu'il visionne le contenu de la puce

de Thark, demandez pour lui un test d'Intelligence sans préciser le seuil de réussite. Notez soigneusement les résultats obtenus et annoncez au joueur que son personnage ne se souvient pas avec précision, mais qu'il a l'information sur le bout de la langue. Si le résultat du test d'Intelligence est particulièrement impressionnant, vous pouvez en demander un second, noter, là encore, les résultats obtenus, puis indiquez au joueur que son personnage n'arrive pas à se souvenir.

Naturellement, le joueur demandera à pouvoir faire d'autres tentatives. N'en autorisez aucune tant qu'aucun élément nouveau concernant cette connaissance n'est pas revenu dans l'aventure ou au cours d'une discussion entre personnages. L'élément déclencheur le plus évident est le terme "mercenaire", qui sera employé en relation avec les Anciens. Dumont était un mercenaire, le Shadowrunner qui le connaît a donc une nouvelle chance de se souvenir de lui à chaque fois qu'il assiste à une discussion sur les Anciens. Même chose chaque fois qu'il est fait allusion au passé commun que vous avez pu imaginer entre Dumont et le personnage.

Cette fois-ci, le test d'Intelligence est vraiment pris en considération. Déterminez le seuil de réussite en fonction du caractère direct ou indirect de la référence. S'il est simplement fait mention du terme "mercenaire", le seuil est de 4. Un seul succès suffit au Shadowrunner pour se souvenir de Michael Dumont.

Vous pouvez alors révéler que Dumont était un mercenaire, qui a servi plusieurs années dans les armées de divers pays et corporations. À l'époque où le personnage l'a connu, c'était un professionnel fiable et plein de ressources sur lequel on pouvait compter en cas de coup dur. Le Shadowrunner en a entendu parler pour la dernière fois voilà quatre ans, alors qu'il partait en mission dans le Tir ou les NAO (le personnage ne se rappelle plus exactement). L'opération se solda par un échec et plus personne n'entendit parler de Michael Dumont.

Si vous êtes d'humeur aventureuse, vous pouvez faire jouer une brève scène de flash-back entre Dumont et le Shadowrunner, une scène qui renforce le lien entre les deux et qui permette de mieux mesurer la transformation de la personnalité de Dumont lors de l'ultime confrontation. Une embuscade éclair, sanglante, au fond d'une jungle sud-américaine primitive, constitue un bon exemple de ce que peut donner cette scène.

Les Shadowrunners voudront sans doute se renseigner d'avantage au sujet de ce miraculé. Reportez-vous au passage suivant, **Sur la piste de Dumont**.

SUR LA PISTE DE DUMONT

Une fois en possession du nom de Dumont, il est relativement facile de se renseigner sur lui.

MICHAEL DUMONT

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues bien informé, arrangeur, mercenaire ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Eh, bonhomme, t'es gentil mais tu m'marches sur l'ombre."
1	"Mike Dumont ? Sûr, je me souviens. Un vrai fana du carton, mais un type sûr. Une sacrée gâchette."
2	"Ouais, il a disparu lors de cette course dans le Tir, si je me souviens bien, il y a deux, non, quatre ans de ça. Aucun des membres de son équipe n'est jamais revenu."
3 +	"Je me souviens avoir entendu des rumeurs, l'an dernier, comme quoi quelqu'un aurait découvert les preuves de l'existence d'un genre de camp dans le Tir où les elfes détiendraient les "agents des puissances étrangères" qui ont infiltré le pays. Quelqu'un a prétendu avoir vu Dumont dans ce camp, mais il aurait été transféré dans une sorte de base militaire près de la frontière californienne. C'est la dernière fois que j'ai eu de ses nouvelles."*

* Si les Shadowrunners suivent cette piste, ils peuvent apprendre l'existence de la base militaire de Tir Tairngire et commencer à penser que Dumont n'a pas nécessairement tout son bon sens. Consultez la table suivante.

LA BASE MILITAIRE DE TIR TAIRNGIRE

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout contact en relation avec Tir Tairngire, tout contact associé à un service de renseignements ou une agence de sécurité multinationale militaire, civil ou corporatiste.

Succès	Résultat
0	"Quoi ? Non, jamais entendu parler d'un truc pareil."
1	"Sûr, on raconte qu'il existerait une base à cet endroit. Je ne suis pas certain qu'elle soit militaire, remarque."
2	"Ouais, je connais. C'est un de ces endroits dont on n'aime pas trop discuter dans ce milieu. Le genre où on mène des interrogatoires avec un haut niveau de pression physique."
3 +	"La Maison, je crois qu'ils l'appellent. Un cabinet d'étude pour les renseignements militaires ou ce qui en tient lieu chez eux. Je crois savoir qu'on y fait également de la rééducation à petite échelle. La plupart des pauvres fils de putes qui passent par là finissent par péter les plombs, même avec toute la magie qu'ils utilisent."

LA PLANQUE DE DUMONT

Si les Shadowrunners montrent aux gens la photo de Dumont, utilisez le seuil de réussite indiqué. S'ils se contentent de leur fournir une description verbale, ce seuil grimpe à 8.

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact urbain ou des rues bien informé, arrangeur, mercenaire ou Mr. Johnson.

Succès	Résultat
0	"Allez, bonhomme, je ressemble tellement à un mago ?"
1-2	"Heu, ouais, je l'ai déjà vu quelque part, à Renton peut-être ? Je sais plus."
3 +	"Sûr, sûr, sûr... attends... heu, un drôle de zombi, ça ouais. Sûr, je l'ai vu - il traînait du côté du centre commercial de Maple Valley. Je crois que je l'ai vu entrer dans une ancienne usine de soda juste à côté."*

* Reportez-vous au chapitre **Le labyrinthe de la pensée**, page 39, si les Shadowrunners décident de suivre cette piste.

SHIM BRIGHT

En fonction des références à Shim Bright qui parsèment le discours de Thark, des Shadowrunners astucieux voudront peut-être s'intéresser de plus près à cet expert.

Les banques de données publiques confirment simplement que Shim Bright est un analyste des affaires elfes hautement estimé, consulté aussi bien par la ville que par la Lone Star. Le reste du fichier ne contient que du baratin de relations publiques.

Dans la rue, en revanche, il est possible d'obtenir d'autres informations.

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact politique, activiste des droits des métahumains, Mr. Johnson, reporter.

Succès	Résultat
0	"Oaouh, avec un nom pareil, ça doit être un elfe, non ?"
1	"Ouais, l'analyste des affaires elfes, c'est ça ? Je l'ai vu à l'émission d'informations "Chet Chit-Chat" (L'entretien sans chichis de Chet). Une arrogance pas croyable, mais il avait l'air de savoir de quoi il causait."
2	"Il passe beaucoup de temps à dire à des gens pourquoi d'autres gens se comportent comme ils le font dans la rue, sans jamais y avoir mis les pieds lui-même. Je parie qu'il s'incline en direction de Tir Tairngire tous les midis."
3 +	"Je me souviens de lui, il y a peut-être dix ans, quand il était en train de se faire un nom. À l'époque, on racontait qu'il était en cheville avec le gouvernement de Tir Tairngire. J'en ai plus entendu parler depuis, remarque."

OMBRES PORTÉES

Les PNJ suivants occupent une place majeure dans l'histoire d'**Elven Fire**. Comme ils apparaîtront vraisemblablement plus d'une fois au cours de l'aventure, leurs caractéristiques et description sont regroupées ici, pour plus de commodité. Ils sont présentés par ordre d'importance générale. Les PNJ mineurs sont détaillés dans les chapitres où ils apparaissent.

SHIM BRIGHT

Shim Bright est un agent secret opérant pour le compte d'une faction influente au sein du gouvernement de Tir Tairngire, faction qui complotte contre le Haut Prince. Bright (il s'agit d'un nom d'emprunt) est arrivé à Seattle voici une décennie et, usant des relations de ses maîtres du Tir comme de celles de la pègre elfe, s'est taillé la réputation d'un brillant analyste socio-politique. En quelques années, il est devenu une autorité, consulté aussi bien par la Lone Star que par la ville de Seattle dans le domaine des affaires elfes comme dans celles liées à Tir Tairngire.

Voilà quatre mois, ses maîtres lui ont ordonné de mettre en branle un plan destiné à provoquer la perte des Anciens en tant que bras armé et, plus important, source de renseignements du Haut Prince. Bien que le flot d'informations se soit quelque peu amoindri sous la direction de Wasp et plus encore après la fulgurante ascension de Green Lucifer, la cabale des opposants au Haut Prince a décidé qu'il était temps de se débarrasser du gang et de le remplacer par un autre de même type mais dont la loyauté irait cette fois à l'opposition.

Bien que Bright soit un espion du renseignement tout à fait capable, ses dons de maître d'œuvre dans la destruction des Anciens laissent beaucoup à désirer. Le fait qu'il n'ait pas reconnu Green Lucifer, qu'il ait échoué à s'en faire un allié, ajouté à la maladresse de St. John impliquant accidentellement le numéro deux des Anciens lors de son attentat à la Hump House, tout ceci l'a forcé à jouer un rôle plus actif après que le premier incident estampillé "Elven Fire" a interdit toute nouvelle infiltration dans les rangs des Anciens.

Après le cafouillage à la Jump House, Bright a renvoyé St. John et a repris personnellement en main Dumont et Elven Fire. Ses contacts dans la rue et auprès des gangs lui ont permis de rallier secrètement à sa cause une poignée d'Anciens, mais il n'est jamais parvenu à exploiter vraiment cette cassure au sein du gang provoquée par la politique de Wasp. Les attaques d'Elven Fire auraient plutôt rapproché les membres du gang.

Une spirale infernale a rapidement entraîné la situation au-delà de son contrôle, au fur et à mesure que les attaques de Dumont devenaient de plus en plus vagues et que les autres gangs se lançaient dans la bataille. Désormais, il n'espère plus que retarder suffisamment longtemps la mobilisation de la Garde du Métro-plex pour que le Yakusa ou les gangs rivaux s'occupent d'annihiler les Anciens.

Bright est un elfe de plus de deux mètres de haut, avec une charpente fine. Ses cheveux sombres sont coupés court, au goût du jour, et ses vêtements sont toujours à la pointe de la mode. Ses manières sont onctueuses et courtoises, et il trouve toujours les mots que souhaite entendre son interlocuteur.

Il n'a jamais laissé voir à qui que ce soit à Seattle qu'il était magicien.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 4
Force : 2
Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 6
Essence : 6
Magie : 8
Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6

Réserves de Dés

Astrale : 7
Combat : 7
Initiative : 3
Magie : 7

Cyberware

Aucun

Équipement

Veste pare-balles (5/3)
Contrat DocWagon (platine)
Eurocar Westwind
Fichetti Security 500 [pistolet léger, 12 (chargeur), plus 2 chargeurs, balles APDS, visée laser, 6L]
H & K MP-5 TX [mitrailleuse, 20 (chargeur), plus 4 chargeurs, balles APDS, visée laser, compensateur de recul (II), 6M]
Focus de Pouvoir (2)
Focus d'Arme (3) (katana, + 1 d'Allonge, 5M)

Sorts

Combat

Bélier : 8
Boule de Feu : 7
Brume Étourdissante : 8
Éclair Mana : 10

Détection

Détection Personnelle des Ennemis (Étendue) : 6
Sens Personnel du Combat : 7

Illusion

Invisibilité : 6
Masque Physique : 7

Manipulation

Armure : 6
Barrière Anti-Sorts : 8

Capacités Spéciales

Initié (Grade 3) ; secte de la Lune Sanglante

Compétences

Armes à Feu : 4
Armes Lourdes : 4
Combat à Mains Nues : 5
Combat Armé : 7
Enchantement : 4
Étiquette (Corporations) : 4
Étiquette (Monde Politique de Seattle) : 4
Étiquette (Monde Politique de Tir Tairngire) : 5
Étiquette (Rue) : 5
Furtivité : 5
Invocation : 6
Négociation : 6
Sorcellerie : 7
Théorie Magique : 4
Voitures : 5

Compétences Spéciales

Espionnage : 4
Langage (Elfique/Sperethiel) : 5

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Étourd. Léger
Blessure Modérée	Étourd. Modéré
Blessure Grave	Étourd. Grave
Blessure Fatale	Étourd. Fatale



10-55-55-55

MICHAEL DUMONT

Michael Dumont est au bout du rouleau. Il a tout vu, tout vécu et à plusieurs reprises il est passé à deux doigts de la mort. Il semble maintenant hautement improbable qu'il fasse jamais un cadavre présentable.

Dumont souffre de schizophrénie induite par les bouleversements neurochimiques provoqués dans son cerveau par une implantation trop massive de cyberware. En argot des rues, il est "schizzé". Il n'y a rien à faire. Avant quelques mois, il tombera graduellement dans un état catatonique au fur et à mesure que sa folie prendra le contrôle de son existence. Il lui reste au mieux quelques années à vivre. Enfin, s'il survit à cette aventure.

Il exerçait autrefois la profession de mercenaire, signant avec la corpo ou la nation la plus offrande du moment. Il était l'un des meilleurs : le premier qu'on recrutait pour les missions à haut risque, toujours choisi pour les équipes d'intervention spéciale. C'était une époque glorieuse, et c'est à ce moment-là que le Shadowrunner l'a rencontré.

Puis il y a eu le Tir.

C'était une mission simple : sauter au-dessus de la frontière, foncer, prendre l'objectif et décrocher en vitesse, ni vu ni connu. Simple, rapide et, finalement, mortel.

Que s'est-il passé dans le Tir ? Il est probable que personne ne le saura jamais. Michael Dumont ne peut pas en parler ; même l'analyse psychique est impuissante dans son cas. Shim Bright ne le sait pas non plus ; il n'a connu Dumont qu'après les événements. Quoi qu'il soit arrivé, Michael Dumont en est sorti anéanti. Il a gagné plus de cyberware dans le corps que l'être humain n'a jamais été conçu pour en supporter, mais en contrepartie, son esprit lui a été ôté.

Il croit, et son conditionnement l'encourage dans cette voie, que l'humanité dans son intégralité possède un ennemi commun. Sa mission, son but dans la vie, est de tuer cet ennemi avant qu'il ne détruise l'humanité. Lui-même est incapable de le reconnaître, mais l'ennemi le connaît. Dans l'esprit de Dumont, seul Shim Bright sait qui est l'ennemi. Lui seul est en mesure de lui dire qui tuer.

Cette mince structure mentale commence elle aussi à s'écrouler. Désormais, quiconque est associé à l'ennemi, quoi qu'en puisse penser Bright, est également l'ennemi. C'est pourquoi les hommes qui discutaient avec St. John devaient mourir.

Bright procure à Dumont des médicaments, mais le mercenaire a secrètement arrêté de les prendre, jugeant qu'ils offraient à l'ennemi le meilleur angle d'attaque possible contre lui.

Lorsque les Shadowrunners finissent par le rencontrer, jouez-le comme un redoutable adversaire, réunissant l'instinct meurtrier d'un prédateur avec toute la malice d'un homme devenu fou. Vous pouvez vous inspirer de divers personnages de cinéma. Cependant, celui qui vient le plus spontanément à l'esprit est celui du Navy SEAL cinglé incarné par Michael Biehn dans *Abysse*, de James Cameron.

Faites de Dumont un personnage tragique : la mauvaise personne, au mauvais endroit, au mauvais moment, accomplissant des actes qui le dépassent.

Dumont est un homme de haute taille, bâti comme un joueur de football américain, avec des cheveux sombres, un visage carré, de profonds yeux verts et des traits rendus elfes par la chirurgie esthétique.

Attributs

Constitution : 6
Rapidité : 6 (8)
Force : 6 (8)
Charisme : 1
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 0,3
Magie : -
Réaction : 5 (11)

Initiative : 11 + 4D6

Réserves de Dés

Combat : 9

Compétences

Armes à Feu : 10
Armes de Jet : 5
Armes Lourdes : 7
Athlétisme : 4
Combat à Mains Nues : 9
Combat Armé : 9
Étiquette (Corporations) : 5
Furtivité : 5
Hélicoptères : 2
Interrogation : 3
Motos : 3
Voitures : 5

Cyberware

Lames digitales améliorées (10L)
Interface d'arme
Substitut musculaire (2)
Réflexes câblés (3)
Oreilles cybernétiques (apparence elfe)
Amplification auditive
Haute et basse fréquence
Filtreur de sons
Amortisseur de sons
Yeux cybernétiques (apparence normale)
Anti-flash
Vision nocturne
Vision thermographique
Déterminateur de portée
Commlink X téléphone/radio
Scramble Breaker HD (5)

Équipement

Veste pare-balles, très chic (5/3)
AK-98 [fusil d'assaut avec lance-grenades, 38 (chargeur)/6 (magasin), plus 5 chargeurs (balles APDS) et 3 magasins de mini-grenades (un de grenades offensives IPE, un de grenades défensives IPE, et un avec les deux), compensateur de recul (3), déterminateur de portée, module d'interface, 8M]
Ares Predator II [pistolet lourd, (15) chargeur, plus 4 chargeurs, balles APDS, interface intégrée, 9M]
Grenades éblouissantes (2)
Grenades fumigènes (2)
Couteau de survie (10L)
Couteaux de lancer (2) (8L)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<div></div>	Etourd. Léger	<div></div>
Blessure Modérée	<div></div>	Etourd. Modéré	<div></div>
Blessure Grave	<div></div>	Etourd. Grave	<div></div>
Blessure Fatale	<div></div>	Etourd. Fatale	<div></div>



KOREN THARK

Koren Thark est un bon flic, en général. Il n'est pas parfait et cela l'ennuie quelquefois. Humain de naissance, il a été gobelinisé en 2021 avec une bonne partie de l'humanité, en conséquence de quoi son espérance de vie est celle d'un homme ordinaire et non celle, plus réduite, qui est le lot habituel des trolls. Pas mal d'eau a coulé sous les ponts, et il a vu avec plaisir les progrès accomplis dans le domaine de la justice et de l'égalité raciale depuis la Nuit de la Fureur. Optimiste, il entrevoit la possibilité d'une amélioration sensible des conditions sociales au cours de la prochaine décennie, encouragée par des centres d'éducation corporatistes et des investissements publics.

La guerre des gangs risque de compromettre tout ça. En l'espace de quelques jours, elle menace de réduire à néant le travail de plusieurs décennies passées et à venir, et d'entraîner des pertes incalculables en vies humaines. Il craint tout autant la réaction de la Lone Star. Thark a toujours su que la corporation avait ses faiblesses, mais l'attitude de ses supérieurs devant la crise le laisse inquiet et amer. Il sait qu'il risque sa carrière s'il se fait prendre, mais il s'en fiche. L'enjeu est trop important.

La révélation finale de la participation de Bright dans cette affaire le laisse sans voix. Il lui faisait confiance et le considérait comme un allié. Si les Shadowrunners ne font rien pour le retenir, il s'occupe personnellement de lui régler son compte.

Koren Thark est d'une stature et d'une taille moyennes pour un troll, avec cette particularité d'une chevelure grisonnante et d'un crâne dégarni. Il a de beaux yeux bleus et un visage très expressif. Ses manières sont simples, directes et sans passion.

Attributs

Constitution : 6 (8)
Rapidité : 3
Force : 6
Charisme : 3
Intelligence : 4
Volonté : 3
Essence : 5
Magie : -
Réaction : 3

Initiative : 3 + 2D6

Réserves de Dés

Combat : 5

Compétences

Armes à Feu : 7
Athlétisme : 2
Combat à Mains Nues : 3
Combat Armé : 3
Étiquette (Rue) : 3
Voitures : 3

Compétences Spéciales

Procédures de Police : 4

Cyberware

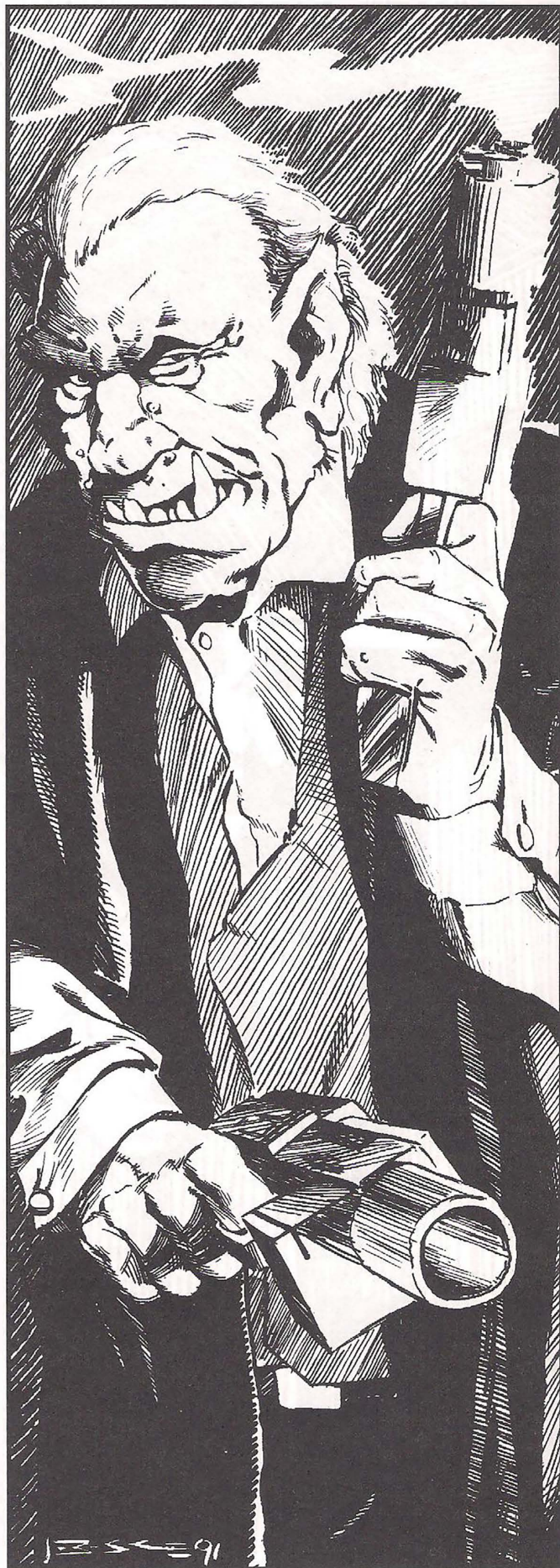
Interface d'arme
Réflexes accrus (1)

Équipement

Colt Manhunter [pistolet lourd, 16 (chargeur), plus 3 chargeurs, module d'interface, 9M]
Manteau renforcé (4/2)
Téléphone cellulaire

Notes : Fait autorité dans le domaine de la Lone Star et des affaires de police en général.

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<div></div>	Etourd. Léger	<div></div>
Blessure Modérée	<div></div>	Etourd. Modéré	<div></div>
Blessure Grave	<div></div>	Etourd. Grave	<div></div>
Blessure Fatale	<div></div>	Etourd. Fatal	<div></div>



STING

Sting est une enfant des rues de Seattle, où elle est née et a grandi. Elle connaît mieux que n'importe qui le quartier elfe et la majeure partie de la ville. Abandonnée par ses parents, elle a trouvé dans la rue un refuge, une formation et un foyer. Elle croit fermement dans ses libertés et ses codes.

Depuis qu'elle a pris la tête des Anciens, Sting tente de consolider sa position en tant qu'organisation, mais se heurte aux mêmes membres du gang qui contestaient déjà cette politique sous la direction de Wasp. N'ayant jamais été proche du Tir, aussi bien politiquement que socialement, elle n'a rien fait pour combler le fossé qui se creuse entre les Anciens et la nation elfe. En fait, elle n'a pas besoin du Tir ni de ce qu'il représente - tout au moins, de ce qu'elle imagine qu'il représente. Elle a encore moins besoin de son intervention. Au fur et à mesure que les relations avec le Tir apparaissent de plus en plus évidentes, Sting devient de plus en plus furieuse. C'est une des raisons pour lesquelles Green Lucifer souhaite garder le silence sur son passé.

Sting est légèrement au-dessus de la moyenne en taille et d'une minceur tout à fait caractéristique pour son espèce. Elle porte ses cheveux cuivrés longs et libres, mais peut rapidement les réunir en natte si un combat s'annonce. Dominatrice et agressive, elle se sert de son image comme d'une arme. Le scintillement métallique de ses yeux Opticon™ et de ses canines implantées accentue encore son apparence inquiétante.

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 6
Force : 3
Charisme : 6
Intelligence : 5
Volonté : 3
Essence : 5,3
Magie : -
Réaction : 5

Initiative : 5 + 2D6

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 6
Athlétisme : 4
Combat à Mains Nues : 7
Combat Armé : 7
Étiquette (Rue) : 5
Furtivité : 4
Motos : 6

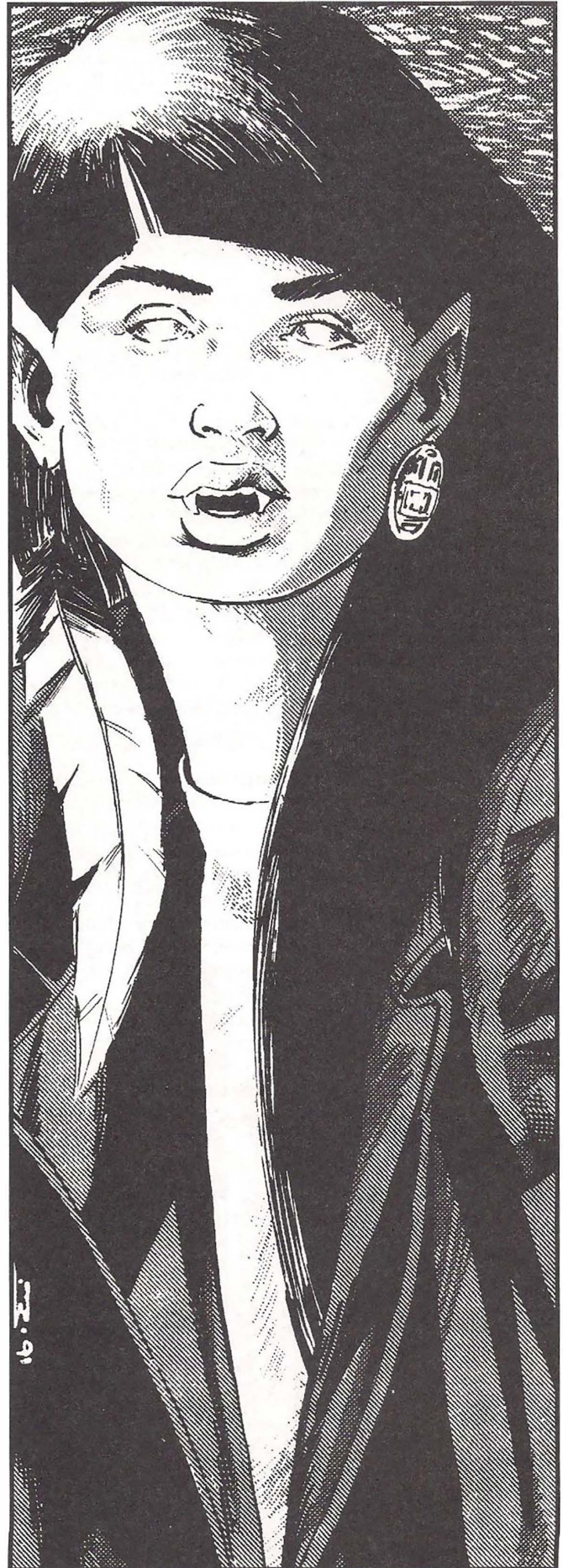
Cyberware

Lames digitales améliorées (5L)
Réflexes accrus (1)

Équipement

Gilet pare-balles (2/1)
Harley Scorpion
HK227 [mitraillette, 28 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, compensateur de recul (3), 7M]

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<div></div>	Etourd. Léger	<div></div>
Blessure Modérée	<div></div>	Etourd. Modéré	<div></div>
Blessure Grave	<div></div>	Etourd. Grave	<div></div>
Blessure Fatale	<div></div>	Etourd. Fatale	<div></div>



GREEN LUCIFER

Alejandro Kylisearn, désormais connu sous le nom de Green Lucifer, est habité par la fureur de vaincre. Il entend s'élever à une position de pouvoir d'où il puisse exercer sa vengeance contre les anciens camarades qui l'ont trahi auprès du Haut Prince et contre le gouvernement de Tir Tairngire lui-même. Le long chemin qui le mènera à ce but reste mal défini, mais il pense l'entamer depuis Seattle, en prenant les Anciens comme base d'opération.

Il ne tient pas à ce qu'on apprenne la vérité sur son exil hors du Tir. Interrogé à ce sujet, il répond qu'il a été associé à une cause impopulaire et qu'il a préféré l'exil à la prison. Il tente d'éluder autant que possible les questions concernant sa vie en Tir Tairngire. Mais désormais, ce passé se rappelle à lui et le rend particulièrement nerveux. Afin de protéger son anonymat, il fait de son mieux pour intercepter tout ce que les Shadowrunners peuvent découvrir sur lui. Il n'hésite pas à les faire supprimer s'ils en apprennent trop ou s'ils deviennent un trop grand danger pour lui. Une fois la vérité connue au sujet de Shim Bright et de son objectif, Green Lucifer comprend qu'il doit le réduire au silence avant qu'il n'en dise trop.

Green Lucifer est légèrement petit et fluet pour un elfe, mais il compense son manque de stature par une présence exceptionnelle. Il tente d'adopter un comportement calculateur, mais son tempérament l'emporte souvent sur cette résolution. Ses yeux sont gris, et ses cheveux sont actuellement coiffés en une crête iroquoise violette et verte, qu'en réalité il déteste.

Comme Bright, Green Lucifer possède des aptitudes magiques cachées. Il a eu moins de mal à dissimuler son talent, même si en certaines occasions il fut bien près d'y recourir. En comparaison des Shadowrunners ou de Bright, cependant, ses compétences sont mineures.

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 7
Force : 4
Charisme : 7
Intelligence : 6
Volonté : 5
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 6

Initiative : 6 + 1D6

Réserves de Dés

Astrale : 9
Combat : 9
Magie : 7

Cyberware

Aucun

Équipement

Ares Light Fire 70 [pistolet léger, 16 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 61.]
Harley Scorpion
Manteau renforcé (4/2)
Ranger Arms SM-3 [fusil de précision, 6 (magasin), plus 12 balles, 14G]
Uzi III [mitraillette, 24 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, compensateur de recul (2), 6M]

Sorts

Combat

Missile Mana : 4
Poing de Force : 6

Compétences

Armes à Feu : 8
Athlétisme : 7
Combat à Mains Nues : 8
Combat Armé : 6
Enchantement : 3
Étiquette (Monde Politique) : 4
Étiquette (Tir Tairngire) : 6
Étiquette (Rue) : 3
Furtivité : 7
Invocation : 3
Sorcellerie : 7
Théorie Magique : 2

Compétences Spéciales

Langage (Elfique/Sperethiel) : 4

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<div></div>	Etourd. Léger	<div></div>
Blessure Modérée	<div></div>	Etourd. Modéré	<div></div>
Blessure Grave	<div></div>	Etourd. Grave	<div></div>
Blessure Fatale	<div></div>	Etourd. Fatal	<div></div>

Détection

Sens Personnel du Combat : 3

Santé

Soins : 4



LUCINDA TANGIER

Lucinda Mari Adler (Tangier est le nom de sa mère) est une jeune fille richissime, délicieuse, richissime, assez intelligente, complètement dépourvue de sens commun et enfin richissime (par ordre d'importance). Elle s'affichait en compagnie de St. John principalement à cause de son image, mais en réalité elle se fichait pas mal de lui ou de sa vie. Ce qu'elle aimait, c'étaient les lumières et le danger, et le petit frisson qu'elle en retirait.

La mort de son amant l'a conduite à modifier son point de vue, bien qu'elle ne sache pas encore en quoi exactement. Probablement pour le mieux, mais seul le temps pourra le dire. Elle n'a aucunement l'intention de retourner chez son père et de reprendre son ancienne existence - du moins pas pour le moment.

Lucinda Mari Adler est une jolie brunette de taille et de corpulence moyenne, avec une coiffure courte à la mode et des yeux bleus. Elle s'habille à la toute dernière mode et s'exprime dans un argot plus que transparent.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 3
Charisme : 6
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 6
Magie : 6 (potentielle)
Réaction : 3

Initiative : 3 + 1D6

Réserves de Dés

Combat : 4

Compétences

Combat à Mains Nues : 2

Cyberware

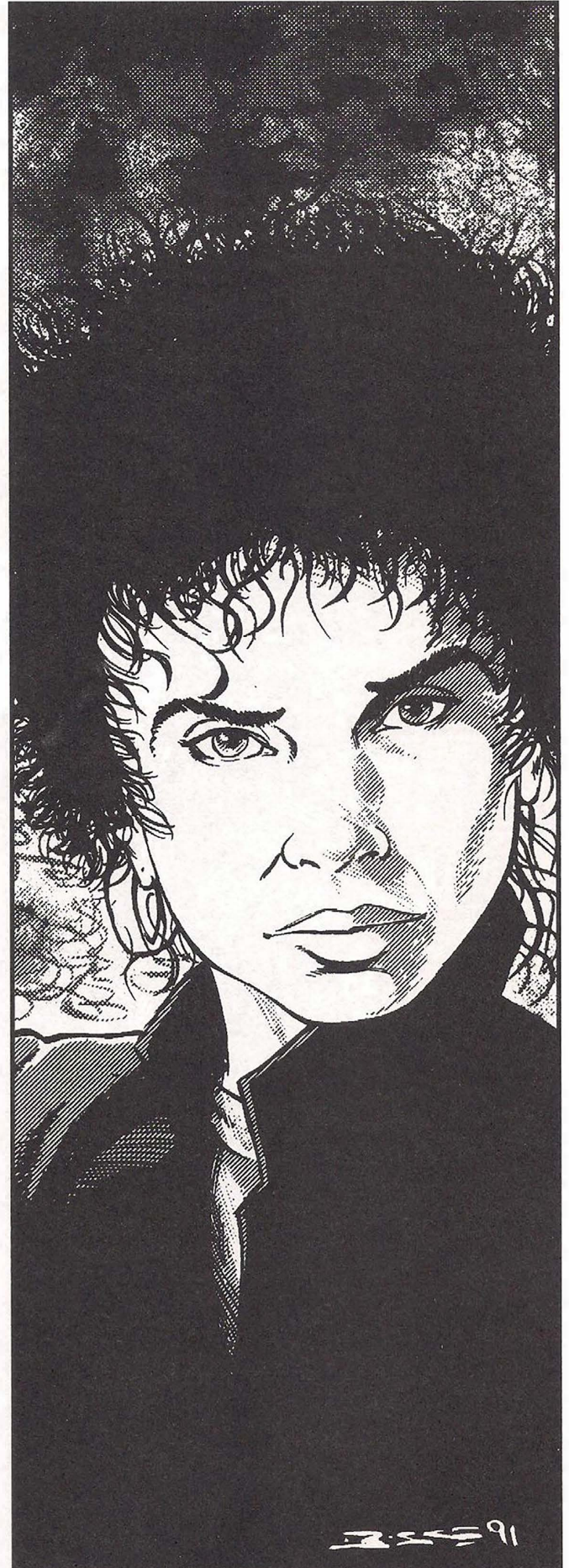
Aucun

Équipement

Vêtements très chic

MONITEUR DE CONDITION

Physique		Etourdissement
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatale



NOTES



NOTE N°1



"Depuis quatre jours, le métroplexe de Seattle est en proie à la violence. La guerre des gangs a fait, aujourd'hui, au moins 22 nouvelles victimes. Les principaux accrochages ont été signalés à Snohomish dans les environs de Shadow Lake, où le tristement célèbre gang de motards des Blood Rumlbers s'est heurté à ses rivaux les Gothic Phantoms, entraînant la mort de deux Rumlbers et de trois passants.

"Dans le quartier elfe, les Anciens ont salué la demande de pourparlers de paix émanant de leurs vieux adversaires les Meat Junkies par une grêle de balles et de magie meurtrière qui a causé la mort de trois Junkies et en a envoyé deux autres à l'hôpital. La rumeur continue à désigner les Anciens comme les principaux instigateurs de l'actuelle flambée de violence qui souffle sur Seattle."

"Un membre des Anciens, qui s'est simplement présenté sous le nom de Falchion, a déclaré à l'une de nos équipes de reporters, je cite : "Si le sang est le tribut qu'ils réclament, alors putain ils vont avoir du sang. C'est pas nous, les Anciens, qui avons commencé ça, mais c'est nous qui allons le finir. Et quand ça sera fait, les seules couleurs qui ne seront pas teintées de rouge, ce sera les nôtres.

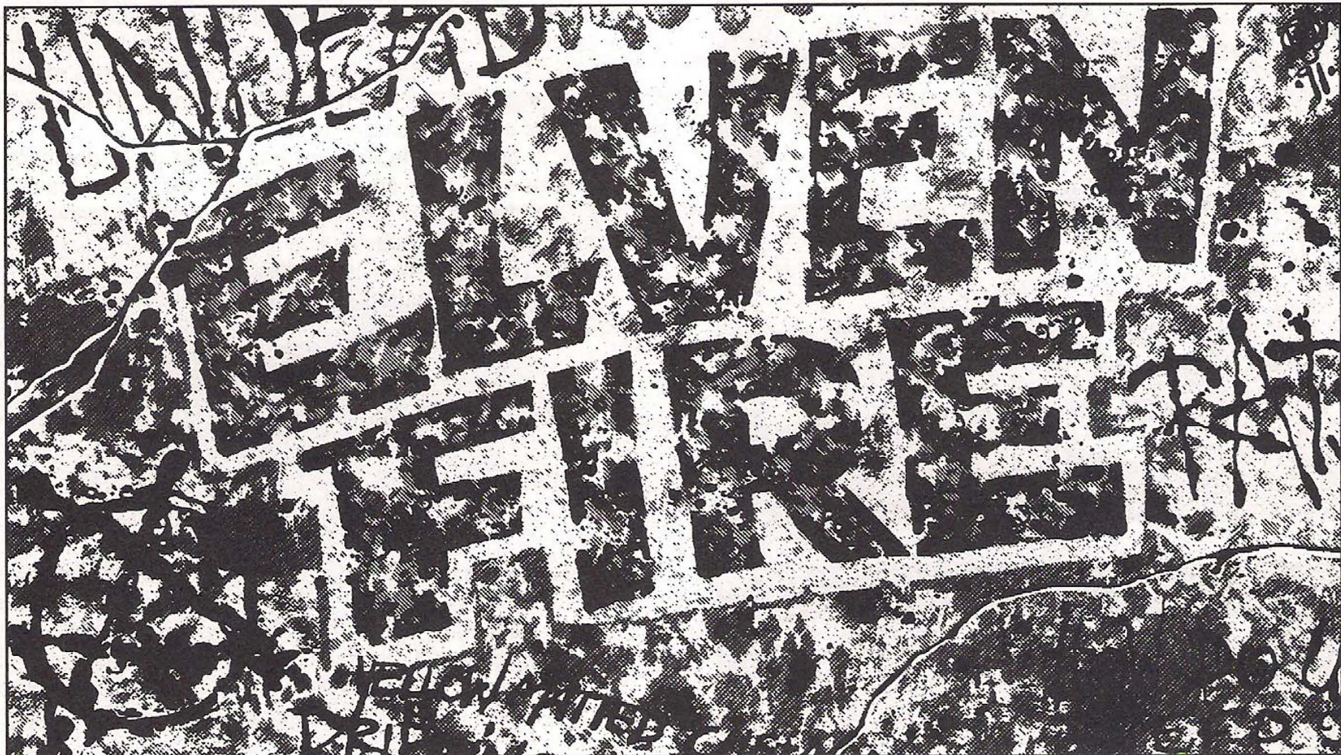
"D'autres gangs sans relation directe avec les Anciens semblent avoir décidé d'emboîter le pas au gang elfe. Partout à travers Seattle, et même, dans certains cas, débordant sur le territoire salish-shidhe voisin, les gangs prennent excuse de l'atmosphère de chaos général pour régler de vieux comptes, reprendre ou conquérir du terrain ou tout simplement frapper de terreur les innocents qui les entourent."

"Lorsqu'elle a finalement accepté de nous répondre, Carol Lake, porte-parole de la Lone Star, a spécifié que les termes du contrat de Lone Star Security Services avec le métroplexe de Seattle ne s'appliquent pas à une violence prolongée d'une telle amplitude. Miss Lake a également ajouté que, bien qu'il lui faille mobiliser ses ressources jusqu'au point de rupture, la Lone Star continuerait à lutter pour maintenir l'ordre à Seattle.

"Des rapports ont aussi fait apparaître que William Loudon, chef de la Lone Star de Seattle, aurait personnellement avisé le gouverneur Schultz d'avoir à envisager une intervention de la Garde du Métroplexe si les efforts de la Lone Star ne suffisaient pas à contenir la violence. La Lone Star aurait rappelé tous ses agents et employés au service actif, annulant congés, permissions et parfois même retraites pour aligner les effectifs qu'elle estime nécessaire à une confrontation directe avec les gangs.

"Restez avec nous pour les derniers développements de la guerre des gangs à Loveland et avec John Whimmer, qui va nous dire pourquoi l'air d'aujourd'hui sera peut-être le plus pur que vous respirerez de toute l'année..."

NOTE N°2



NOTE N°3



NOTE N°4

LONE STAR DATA SERVICES

TOP SECRET

Critère de la recherche : > ANCIENS, RÉSUMÉ

Produit de la recherche ::::

LES ANCIENS (INFORMATIONS CHAPITRE LOCAL)

Classification

Gang des rues, avec des aspects gang de motards

Territoire

Limites du métroplex de Seattle ; communautés métahumaines ; quartier elfe, nord nord-est de Denny Park

Intérêts

Trafic d'armes ; mercenariat ; activisme pro-elfe/métahumain

Composition

Membres exclusivement elfes ; principalement masculins (estimation à 72 %) ; probablement recrutés parmi les indésirables politiques de Tir Tairngire

Recrutement à l'échelle de la ville non-confirmé à 100 pour 150

Objectifs

Les objectifs des Anciens ont toujours été obscurs. Le gang est apparu pour la première fois à Seattle peu de temps après l'émergence de Tir Tairngire, et le lien entre la nation elfe et les Anciens semble toujours avoir été fort, quoique secret. Leurs intérêts politiques semblent principalement elfes, bien que leurs activités récentes aient pris une tournure plus neutre (voir Direction ci-dessous)

Alliés connus

Aucun allié traditionnel apparent. Ont porté occasionnellement assistance à des gangs elfes tels que les Silent P's

Ennemis connus

Les Emerald Dogs : conflit principalement fondé sur l'implication des Emerald Dogs, soutenus par le Yakusa, dans les affaires elfes

Le policlub Humanis : harcèlement du policlub depuis toujours

Les Meat junkies : conflit principalement fondé sur une question de territoire contesté aux environs de Denny Park

INFORMATIONS DIVERSES

Direction

• Chef actuel : Sting (femelle), ex-lieutenant du précédent chef, Wasp (mâle). Bras droit : Green Lucifer (mâle)

• Chef précédent tué l'an dernier lors d'un accrochage avec les Meat Junkies

• Sous la direction de Wasp et, à un moindre degré, sous celle de Sting, les Anciens ont étendu leurs activités à des opérations mercenaires plus traditionnelles. Certains indices font supposer une dissension interne au sujet de cette politique et de l'association des Anciens avec la structure corporatiste de Seattle

Estimation des forces

• Gang extrêmement bien entraîné sur tous les plans, internes comme externes. Capacités approchant quelquefois celles d'une unité militaire tactique

• Gang bien connu pour son armement, dont l'essentiel est prétendument issu de la contrebande avec Tir Tairngire

Couleurs

Bleu-noir et vert

NOTE N°5

LONE STAR DATA SERVICES

TOP SECRET

Critère de la recherche : > ELVEN FIRE

Produit de la recherche :::

ELVEN FIRE

Nom associé à douze incidents liés à la guerre des gangs s'étant déroulés au cours des trois derniers mois. Lien généralement établi par l'inscription "Elven Fire" bombée sur le lieu du crime

Témoignages directs et rumeurs non-confirmées associent "Elven Fire" à des agresseurs portant les couleurs des Anciens (voir fichier correspondant)

Un cliché de l'un des agresseurs, pris lors de l'incident du Witches'Circle, est disponible sur fichier. Voir référence PH-AN-1276-AN.

NOTE N°6

LONE STAR DATA SERVICES

TOP SECRET

Critère de la recherche : > LUCINDA TANGIER

Produit de la recherche :::

Aucune donnée disponible

Enregistrements antérieurs effacés par pénétration illégale du système

NOTE N°7

LONE STAR DATA SERVICES

TOP SECRET

Critère de la recherche : > ST. JOHN, RÉSUMÉ

Produit de la recherche :::

ST. JOHN

Identité

Nom de rue uniquement : nom légal inconnu

Histoire

Figure de la pègre locale avec contacts auprès du Yakusa du secteur de Loveland, Puyallup.

Liens étroits avec le clan des Whispering Nights de Loveland

Arrestations

PORT ILLÉGAL D'ARME (09-12-49) - Amende

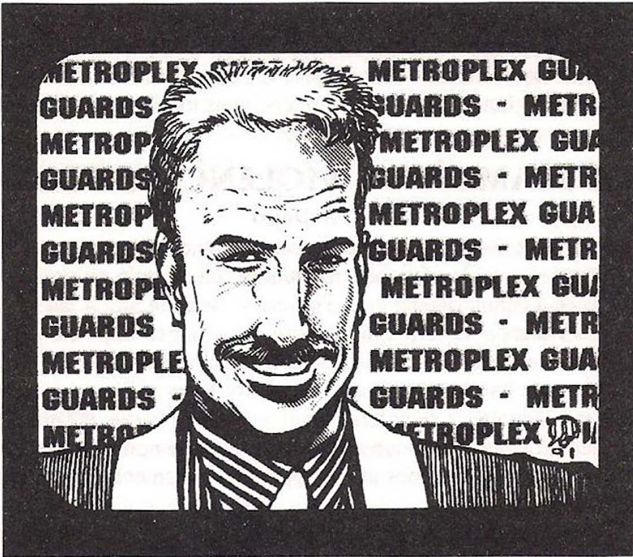
PORT ILLÉGAL D'ARME (03-16-50) - Amende

MISE EN DANGER PAR IMPRUDENCE (04-22-51) - Amende

Situation actuelle

Décédé. Exécuté au Witches'Circle. Corps incinéré. Pas de parents ou de proches connus

NOTE N°8



"Bonsoir à tous, et merci de nous recevoir chez vous ! Avec l'aggravation de la guerre des gangs à Seattle, le gouverneur Schultz a suspendu aujourd'hui toutes les permissions de la Garde du Métroplex et a ordonné à tous ses membres de regagner Fort Lewis et leurs postes de combat. Aucun responsable de Fort Lewis, de la Garde du Métroplex ou du bureau des relations extérieures du gouverneur n'a voulu commenter ce regain d'activité, même si des sources non officielles rapportent que le gouverneur aurait l'intention de déployer la Garde en force si la situation ne s'améliore pas.

"Ne ratez pas ce soir, à vingt heures, notre table ronde réunissant certains des meilleurs spécialistes politiques et militaires de Seattle pour discuter de l'aggravation de la crise."

NOTE N°9



"Bonsoir à tous, et merci de nous être fidèles ! Il y a quelques instants seulement, le gouverneur Schultz a ordonné le déploiement de la Garde du Métroplex pour tenter de stopper la guerre des gangs qui ravage actuellement les rues de Seattle. Plusieurs équipes dotées de caméras mobiles suivront pour vous les unités de la Garde déjà sur - (l'image se brouille, remplacée d'abord par de la neige puis par le logo de la chaîne, qui reste pendant des heures...)"

LES TITRES DU JOUR

INTERNATIONAL

Un jumbo jet de Spirit Air s'est écrasé lundi matin dans la cordillère des Andes, avec 254 passagers à son bord. Les sauveteurs ont été incapables d'atteindre le point d'impact, à 200 km au sud du Machu Picchu, mais des avions de reconnaissance ont repéré des signes de vie à proximité du lieu du crash.

LOCAL

La famille royale britannique a visité Seattle hier, découvrant le district de Downtown et conduisant une inspection informelle à Fort Lewis. Les pertes ont été légères, a indiqué le porte-parole de Fort Lewis, le sergent chef Seamus LeGuinne. *Pour les photos et la liste des victimes, allez en 14.*

AFFAIRES

La catastrophe aérienne qui frappe Spirit Air n'est que le dernier plus grave problème en date que rencontre cette compagnie de charters, qui s'est spécialisée dans le transport de pèlerins vers les lieux sacrés.

LOISIRS

Les Peggy's Playful Porkers ont fait salle comble au Sigmund's, la boîte de nuit de Downtown. Est-ce une lubie, ou bien ce succès annonce-t-il un retour aux animations animalières ?

SPORTS

Jerome Einsdorff, patron des Mariners, a démenti une fois encore les rumeurs selon lesquelles son équipe pourrait être transférée à Oakland, dans l'État Libre de Californie. "Si nous obtenons les aménagements que nous réclamons dans la direction du Kingdom, nous resterons avec plaisir", a déclaré Einsdorff aux journalistes.

UNE EXPÉDITION TOURNE À LA TRAGÉDIE

Walter G. Smith et le personnel

MultiSource (Seattle) - Une expédition de recherche de la Seattle University en Asie du sud-est a tourné à la tragédie, avec le retour de quatre seulement des douze membres de son équipe. Le chef de l'expédition, le docteur Walter Hunt, a refusé de discuter des détails du voyage et du décès de ses collègues. "C'est encore trop tôt, c'est une telle tragédie", a-t-il déclaré. Des rapports non confirmés émanant de l'université indiquent que le docteur Hunt et son équipe se seraient heurtés à un roi brigand vietnamien et auraient dû être délivrés par la force. Aucune autre information n'est disponible pour l'instant.

EXPLOSION D'UNE VOITURE PIÉGÉE DANS LE CENTRE VILLE

P. Daza

Local (Seattle) - Une personne a été tuée dans une explosion de voiture devant une boîte de nuit populaire de Downtown, tard dans la nuit d'hier. La propriétaire du véhicule, Ellen Donnelly, est morte instantanément lorsque sa voiture, une Saab Dynamit, a explosé alors qu'elle mettait le contact devant le club de jazz le Matchstick's aux alentours de 23 h45.

La Lone Star a fait savoir qu'elle favorisait la thèse d'un assassinat professionnel. Miss Donnelly, qui aurait eu des relations avec certaines personnalités criminelles du marché noir et d'autres syndicats du crime, n'était prétendument pas membre du club privé. Aucune explication de sa présence en cet endroit n'a encore été avancée. La Lone Star mène l'enquête, mais manque d'indices.

LA FLAMBÉE DE VIOLENCE RETOMBE

T. A. Dowd

NewsNet (Seattle) - Le soleil s'est levé aujourd'hui à Seattle sur le premier jour de véritable tranquillité que la ville en proie à la violence a connu depuis près d'un mois. La Lone Star a fait savoir que la violence de cette nuit a chuté de 26 % par rapport à la nuit précédente et de 71 % par rapport à la semaine dernière.

La porte-parole de la Lone Star, Carol Lake, a déclaré à NewsNet que la violence semblerait avoir, en grande partie, été suscitée par les activités d'un groupuscule se donnant le nom d'"Elven Fire" et se faisant passer pour une branche du tristement célèbre gang des Anciens.

"Apparemment", a expliqué Miss Lake, "toute cette opération 'Elven Fire' n'était qu'un coup monté destiné à causer la perte des Anciens. Lorsque les gangs l'ont appris, ils ont compris qu'ils avaient été manipulés et ont commencé à se calmer. Heureusement, quoi qu'il ait pu être 'Elven Fire', il semble que quelqu'un s'en soit occupé. Autrement, la violence se poursuivrait et les gangs continueraient à s'entre-tuer."

Miss Lake et la Lone Star ont refusé de commenter les rumeurs persistantes établissant un lien entre "Elven Fire" et des agents de Tir Tairngire. Le porte-parole de l'ambassade de Tir Tairngire s'est, lui aussi, refusé à tout commentaire.

DÉCOUVERTE D'UN MOLLUSQUE GÉANT

T. Gallagher

Local (Seattle) - Un mollusque de la taille d'une moto a été découvert par des plaisanciers dimanche dans le Puget Sound.

Il mesurait 1,63 mètre dans la partie la plus large de sa coquille, avec un cou de 0,33 mètre de long.

"Quand on a vu le cou, on a d'abord pensé à une anguille", a déclaré Roger Browning qui, en compagnie de Wendy Tancredi, a halé le mollusque jusqu'à la berge. "Ensuite, on a cru que c'était une drôle d'anémone de mer fixée sur un rocher et, finalement, on a compris que c'était le plus grand bivalve qu'on ait jamais vu."

Le docteur Carmela Cuomo, biologiste marine à la Seattle University, a indiqué que selon une étude préliminaire, le mollusque, quoique exceptionnel, ne serait pas paranaturel.

"Il s'agit semble-t-il d'un pur *Panope generosa*", a-t-elle déclaré, "et avec ça extrêmement *generosa* !"

D'après Cuomo, il est impossible de déterminer si le spécimen est normal ou non sans mener d'autres tests sur ses tissus. Or il faudrait qu'il soit mort pour qu'une quantité de tissus suffisante puisse être prélevée sur lui. Elle a également refusé de hasarder une hypothèse quant à sa taille extraordinaire.

Browning et Tancredi aimeraient conserver le bivalve en vie le plus longtemps possible. On peut le voir actuellement au Frank's Fish World, sur Western Avenue.

Quand le grand mollusque ira rejoindre ses ancêtres dans la grande mer céleste, Tancredi prévoit de faire don de sa coquille à l'université d'Evergreen College, où elle a fait ses études, et dont le *Panope generosa* est la mascotte.

LES TITRES DU JOUR

INTERNATIONAL

Un jumbo jet de Spirit Air s'est écrasé lundi matin dans la cordillère des Andes, avec 254 passagers à son bord. Les sauveteurs ont été incapables d'atteindre le point d'impact, à 200 km au sud du Machu Picchu, mais des avions de reconnaissance ont repéré des signes de vie à proximité du lieu du crash.

LOCAL

La famille royale britannique a visité Seattle hier, découvrant le district de Downtown et conduisant une inspection informelle à Fort Lewis. Les pertes ont été légères, a indiqué le porte-parole de Fort Lewis, le sergent chef Seamus LeGuinne. *Pour les photos et la liste des victimes, allez en 14.*

AFFAIRES

La catastrophe aérienne qui frappe Spirit Air n'est que le dernier, plus grave problème en date que rencontre cette compagnie de charters, qui s'est spécialisée dans le transport de pèlerins vers les lieux sacrés.

LOISIRS

Les Peggy's Playful Porkers ont fait salle comble au Sigmund's, la boîte de nuit de Downtown. Est-ce une lubie, ou bien ce succès annonce-t-il un retour aux animations animalières ?

SPORTS

Jerome Einsdorff, patron des Mariners, a démenti une fois encore les rumeurs selon lesquelles son équipe pourrait être transférée à Oakland, dans l'État Libre de Californie. "Si nous obtenons les aménagements que nous réclamons dans la direction du Kingdome, nous resterons avec plaisir", a déclaré Einsdorff aux journalistes.

UNE EXPÉDITION TOURNE À LA TRAGÉDIE

Walter G. Smith et le personnel

MultiSource (Seattle) - Une expédition de recherche de la Seattle University en Asie du sud-est a tourné à la tragédie, avec le retour de quatre seulement des douze membres de son équipe. Le chef de l'expédition, le docteur Walter Hunt, a refusé de discuter des détails du voyage et du décès de ses collègues. "C'est encore trop tôt, c'est une telle tragédie", a-t-il déclaré. Des rapports non confirmés émanant de l'université indiquent que le docteur Hunt et son équipe se seraient heurtés à un roi brigand vietnamien et auraient dû être délivrés par la force. Aucune autre information n'est disponible pour l'instant.

EXPLOSION D'UNE VOITURE PIÉGÉE DANS LE CENTRE VILLE

P. Daza

Local (Seattle) - Une personne a été tuée dans une explosion de voiture devant une boîte de nuit populaire de Downtown, tard dans la nuit d'hier. La propriétaire du véhicule, Ellen Donnelly, est morte instantanément lorsque sa voiture, une Saab Dynamit, a explosé alors qu'elle mettait le contact devant le club de jazz le Matchstick's aux alentours de 23 h45.

La Lone Star a fait savoir qu'elle favorisait la thèse d'un assassinat professionnel. Miss Donnelly, qui aurait eu des relations avec certaines personnalités criminelles du marché noir et d'autres syndicats du crime, n'était prétendument pas membre du club privé. Aucune explication de sa présence en cet endroit n'a encore été avancée. La Lone Star mène l'enquête, mais manque d'indices.

LA VILLE SOUS LE COUP DE LA LOI MARTIALE

T. A. Dowd

NewsNet (Seattle) - Une coupure de courant générale est intervenue dans le quartier international, la nuit dernière, à la suite d'une escarmouche entre la Garde du métroplex et des bandes de gangsters. Le capitaine de la Garde, Mickey Colton, a déclaré au reporter de NewsNet présent sur la scène que son unité, une escouade de huit hommes renforcée par un véhicule de transport blindé, était tombée dans une embuscade tendue par un gang de mages amateurs.

Le capitaine a dit : "Ces petits salopards nous ont sauté dessus, sans avertissement, sans rien. Vu que c'étaient des gosses, j'ai dit à mes hommes de retenir leur feu, et puis le véhicule a sauté, et je me suis dit, ça suffit !"

Les premiers rapports indiquent que le poste électrique aurait été frappé par un missile anti-véhicule tiré par un des soldats de la Garde. Le capitaine Colton, cependant, dément formellement cette information. "C'est complètement faux. Un des gosses était perché sur le poste en train de balancer des sorts à tour de bras, et brusquement, boum, il s'est fait sauter lui-même. J'avais entendu dire que ça pouvait arriver, mais je ne l'avais encore jamais vu."

Partout ailleurs, la ville se bat alors que nous en arrivons au sixième jour de loi martiale. La Lone Star a rapporté que le taux de pertes pour cette période était de 118, hier à minuit. Le gouverneur Schultz a convoqué une conférence de presse pour un peu plus tard dans la soirée, dans laquelle elle annoncera sa requête d'une assistance fédérale auprès du président des UCAS, Alan Adams. Washington aurait considéré le placement temporaire du groupe de combat ULCAN, organisé autour du porte-avions nucléaire Koontz, sous l'autorité de la Garde du Métroplex.

DÉCOUVERTE D'UN MOLLUSQUE GÉANT

T. Gallagher

Local (Seattle) - Un mollusque de la taille d'une moto a été découvert par des plaisanciers dimanche dans le Puget Sound.

Il mesurait 1,63 mètre dans la partie la plus large de sa coquille, avec un cou de 0,33 mètre de long.

"Quand on a vu le cou, on a d'abord pensé à une anguille", a déclaré Roger Browning qui, en compagnie de Wendy Tancredi, a hâlé le mollusque jusqu'à la berge. "Ensuite, on a cru que c'était une drôle d'anémone de mer fixée sur un rocher et, finalement, on a compris que c'était le plus grand bivalve qu'on ait jamais vu."

Le docteur Carmela Cuomo, biologiste marine à la Seattle University, a indiqué que selon une étude préliminaire, le mollusque, quoique exceptionnel, ne serait pas paranaturel.

"Il s'agit semble-t-il d'un pur *Panope generosa*", a-t-elle déclaré, "et avec ça extrêmement *generosa* !"

D'après Cuomo, il est impossible de déterminer si le spécimen est normal ou non sans mener d'autres tests sur ses tissus. Or il faudrait qu'il soit mort pour qu'une quantité de tissus suffisante puisse être prélevée sur lui. Elle a également refusé de hasarder une hypothèse quant à sa taille extraordinaire.

Browning et Tancredi aimeraient conserver le bivalve en vie le plus longtemps possible. On peut le voir actuellement au Frank's Fish World, sur Western Avenue.

Quand le grand mollusque ira rejoindre ses ancêtres dans la grande mer céleste, Tancredi prévoit de faire don de sa coquille à l'université d'Evergreen College, où elle a fait ses études, et dont le *Panope generosa* est la mascotte.

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

40 F

Dans votre
boutique
habituelle

SPECIAL

HADOWRUN™

VOLUME 4

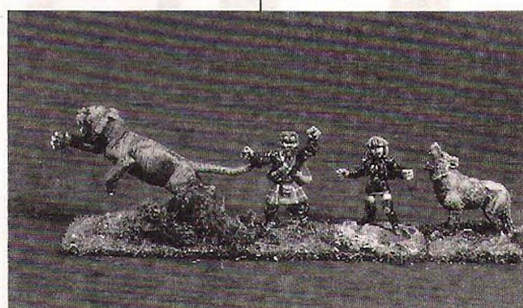
A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

SHADOWRUN® TM & © 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Fasa.

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080059-2

LES FIGURINES RAL PARTHA POUR SHADOWRUN

Dans votre boutique spécialisée ou par correspondance

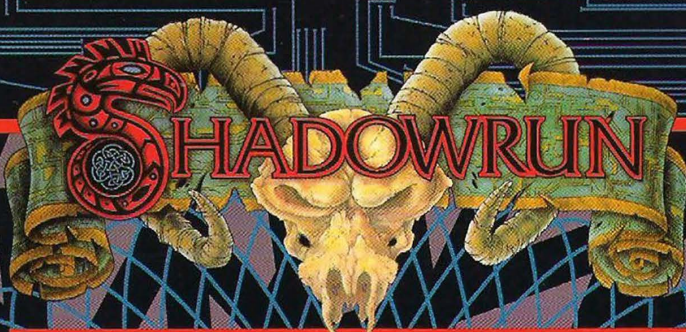


THE END OF THE ROAD

THE END OF THE ROAD
THE END OF THE ROAD



FIN



ELVEN FIRE

**Un mystérieux groupuscule
rallume la guerre des gangs
au cœur de Seattle.**

QUI SONT-ILS ?

**Nuit après nuit, la violence et la
destruction aveugles travaillent à
transformer le métroplex en zone
de guerre.**

QUE VEULENT-ILS ?

**Dans la journée, les citoyens se
déplacent dans la crainte, guettant
le moindre signal de danger. La
nuit, ils restent terrés chez eux,
prient pour ne pas voir la mort
ailleurs qu'à la tridéo.**

COMMENT LES ARRÊTER ?

**Ce soir, les rues seront noyées
dans le sang.**

**ELVEN FIRE est une aventure
pour SHADOWRUN.**

SHADOWRUN ©, ELVEN FIRE™ sont des marques déposées de FASA Corporation.

© 1996 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée sous licence par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

109 F - S 513



9 782740 801147

ISBN : 2-7408-0114-9

FASA
CORPORATION

